2 CDs Joc full ROBO RUMBLE - STRATEGIE 3D ÎNTR-UN VIITOR SUMBRU

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Iulie 2002

JOC FULL!!



Robo Rumble

FIFA World Cup 2002
Un-doi televizor-monitor

Grand Theft Auto 3
Nu degeaba e atât de controversat

Final Strike
Românii IAR fac FPS-uri

The Elder Scrolls III MORROWIND™

~~115.000 lei~~
98.000 lei

DEMOS SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX ■ INDUSTRY GIANT 2 ■ FIFA WC 2002 ■ CODENAME THOR FILME TOMB RAIDER ■ COMMANDOS 3
IMAGINI TOMB RAIDER ■ SIM CITY 4 ■ ASHERON'S CALL 2 MOD COUNTER-STRIKE 1.5 PATCH HALF-LIFE 1.1.1.0

pe muchie de balon

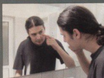
Ploaia de afară, care l-ar face mândru pe însuși Noe cu arca lui zoologică, mă determină să mă retrag în spații acoperite (redacția, de pildă) și, în cele din urmă, să scriu un editorial pe care îl citiți, poate, când afară este senin și iulie în toată regula. De-acum e vacanță, grijile s-au mai dizolvat (noroc cu ploile din iunie, fir-ar ele să fie). S-au diluat chiar și grijile care mă frământau în editorialul din numărul de iunie. În fond, chiar acum se desfășoară unul din cele mai puternice și surprinzătoare campionate mondiale de fotbal din toate cele 17 ediții de până acum. Evident că prima idee care îți răsare în minte (de la atâta umezeală, nici nu-i de mirare) e că „Uite, avem fotbal și la televizor, și pe monitor." Noroc cu FIFA, o serie a cărei longetivitate o vom confunda în curând cu cea a campionatului propriu-zis. Dar aici intervine și problema (altfel scriam despre altceva): se regăsește balonul de pe ecranul televizorului (nu cel de pe gazonul propriu-zis, pentru că nici aici nu avem echivalență 1-1) în imaginea sa virtuală de pe monitor? S-a produs cumva o revoluție de care nu suntem pe deplin conștienți? Cu hotărâre spun NU și vă trimit la chatroom-ul din această lună. Jocul rămâne joc, merge pe arcade pentru gameplay, pentru fun, pentru gamer. Jucătorul de FIFA World Cup 2002 nu este și nu va fi niciodată jucător de fotbal. Va fi gamer. Ceea ce ne trimite la noțiunea de „simulator sportiv": e simulator de fotbal doar pentru că dai gol? Pentru că pasezi? Pentru că se învârte pe ecran o chestie asemănătoare cu o bilă cu pretenții de minge? NU. Un NU care se regăsește în mai toate vocile care declară cu tărie că FIFA 99 a fost cel mai bun. Așadar, revoluția a FOST. Acum suntem postrevoluționari în domeniu. Și din nou ne întoarcem la problema cifrelor atașate jocurilor: 2, 3, 200x. Variațiuni pe aceeași temă, care începe să dea semne vădite de oboseală. E adevărat că în FIFA World Cup 2002 jucătorii arată mai „ca în realitate" ca niciodată. Dar fotbal nu înseamnă expresii faciale complexe, nici bile de foc, ci iarbă, faulturi dureroase, ploaie, căldură insuportabilă pentru danezi și suedezi (care s-au plâns și cer să joace... la răcoare). Până la holospațiu sau ceva de genul acesta, nu vom putea vorbi de simulatoare comerciale în adevăratul sens al cuvântului, nici sportive, nici de zbor și de nici un alt fel. Și, sincer, nu știu câți vor suferi profund din acest motiv. În fond și la urma urmei, viața e viață, fotbalul e fotbal, jocul e joc. Parcă e ceva mai comod să „alergăm" cu degetele pe tastatură decât să nu punem fizicul în mișcare pe 100 de metri de teren obositor de verde, simțind cum ne intră crampoanele în talpă. Și așa va fi și de acum încolo: sportul pe computer este singurul care contrazice toate opiniile referitoare la asemenea activități și duce la atrofierea musculaturii, la imobilitate, la paloare și dureri de spate. Dar măcar jucăm fotbal la scoruri de baschet. Cred că deja vorbim despre un fotbal al minții, cu balonul în muchii poligonale, frumos texturate, în care ne cam tăiem.

(Și de-asta nu joacă Sebah fotbal pe calculator. Noi, ceilalți, jucăm.)

■ Mike

pe muchie de balon


Mike – Gândesc, deci gândesc. Sau... poate mi se pare.


Mitza – Cred că a venit momentul să îmi iau doza

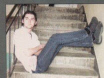

Sebah – Dacă Franța mergea mai departe, acolo rămâneam.


Locke – Gata! Nu mai e loc(ke)!


BogdanS – Cu privirile țintă la liniștea din lift



Marius – Drumeț perpetuu prin Morrowind


Koniec – Subit, mi se-ntunecă zarea ș-aprinsei încet țigarea

LEVEL IULIE 2002

CUPRINS CD

DEMO
Codename Thor
Dark Ore
FIFA World Cup 2002
I of the Dragon
Industry Giant 2
Michael Schumacher Racing World - Kart 2002 - Rookie
Soldier of Fortune 2 Single Player Demo
Triptych

EXTRA
Drivere ATI Radeon
Manual Robo Rumble

MODS
Counter-Strike 1.5
Morrowind MODs
Wasteland

PATCH
Dark Ore
Half-Life 1.1.1.0
I of the Dragon
Wasteland
Battlecruiser Millennium

WALLPAPERS
Lara Croft

SCREENSAVERS
Liquid Saver
Manual

FILME
Blood Rayne
Commandos 3
Mechwarrior 4 - Mercenaries
Tomb Raider

IMAGINI
Asheron's Call 2
Final Strike
Sim City 4
Tomb Raider

UTILITARE
Adi's CD Catalog 1.21
Adi's PlaYer 2.86
DivX 5.0
IrfanView 361
WinRar 3.00

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

LEVEL IULIE 2002



CUPRINS

14 PREVIEW FINAL STRIKE - THE CYBER MENACE

LEVEL aduce în prim plan o nouă producție românească, cu interviu cu tot. Așa aflăm și noi, și voi despre un joc care are la bază engine-ul produs de Croteam pentru Serious Sam.





34 REVIEW THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Libertate totală de mișcare. Inovație RPG. Grafică de înaltă fidelitate. Un univers complex, total. Mitologie, politică și intrigă. Un articol detaliat și extins despre un joc umilitor de mare.

BloodRayne



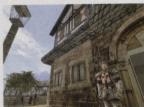
Dacă crezi că Blade se mişca bine, dacă bampiru' din Blood Omen ţi s-a părut a fi cel mai tare bampir pe care l-ai cunoscut... ei bine, m-ai gândeşte-te o dată! O bombă sexy şi-a făcut intrarea pe firmamentul celor însetaţi de sânge. BloodRayne este o agentă a americanilor (normal) ce se luptă cu răii de nazişti. Plimbându-te prin trei ţări diferite, uriaşe ca dimensiuni, te vei bate cu monştri seculari, bestii vampiritice şi swamp thingies.

O corcitură dintre un vampir şi o fiinţă umană, BloodRayne este un dhampir. Ce e aia trebuie să vă daţi seama explorând universul pus la dispoziţie de Terminal Reality.

Armele puse la dispoziţie variază de la cele două săbii din dotare cu care faci ravagii printre enemici, pistoale de diferite calibre, explozivi pentru multiple întrebuinţări casnice, lansatoare de rachete pentru cei cu obrazul gros şi, nu în ultimul rând, un harpon pentru a-ţi apropia duşmanii. Mişcările pe care dhampirul le face sunt foarte expresive, sexul frumos având ce învăţa de la ea, iar sexul frumos şi puternic la ce se uita. Matrix a fost inspiraţia pentru felul în care personajul se mişcă. Acesta se va folosi de mişcările în slow motion pentru a se feri de gloanţe şi pentru a putea lovi mult mai bine. Mai ai posibilitatea de a ţinti un număr mare de inamici cu fiecare mână în mod independent.

Locaţiile vor fi plasate în Germania, Argentina şi Louisiana şi vor oferi posibilitatea unei aventuri nonliniare.

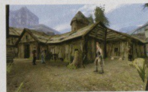
Pentru informaţii adiţionale trageţi cu ochiul la teaser-ul de pe CD.





Gothic 2

Când Gothic I a fost lansat pe piaţă a fost foarte lăudat de presa de gen. A primit o grămadă de premii şi de recunoaşteri în ale realizării lui. Dar cele mai mari laude le-a primit din partea voastră, a jucătorilor îndrăciţi. După sondajul făcut la vremea respectivă de revista germană Gamestar, Gothic I a fost declarat de 98% din eşalonul întrebat drept cel mai bun joc. Cei de la Piranha Bytes speră ca şi partea a doua a jocului să se bucure de acelaşi succes. Carsten Edenfeld, progamatorul jocului, spune că engine-ul folosit va permite o mult mai bună folosire a hardware-ului aflat la dispoziţie. Se vor lua în calcul factorii vânt, frunzele şi iarba şi orice altceva reacţionând direct la acţiuni externe. Este pusă la dispoziţia jucătorului şi o cameră pentru first person view. Apa şi cerul vor arăta mult mai bine, iar interfaţa este mult simplificată, mouse-ul şi joystick-ul fiind optimizate... Ce mai! O nebunie! Ghiciţi cine a primit premiul de cel mai bun fantasy RPG la E3... Nu aţi ghicit. Nu este FIFA. FIFA nu este nici măcar RPG. Noroc cu cea de-a doua şansă. De data asta aţi nimerit-o. Da, chiar Gothic II.



flash flash flash

SirTech nu se lasă

Deşi acum câteva luni bune SirTech se declarase falimentară şi concediase tot departamentul de producţie din lipsă de fonduri, iată că firma canadiană revine în forţă. Astfel, SirTech a anunţat astăzi că a încheiat un contract cu Strategy First prin care aceştia din urmă au dreptul să se folosească de licenţa de Jagged Alliance, celebrul joc de tactică de la SirTech. Robert Sirotek, vicepreşedintele SirTech (ce coincidenţă), a declarat că sunt pe cale să încheie un astfel de contract şi pentru seria Wizardry. Ceea ce înseamnă că, până la urmă, s-ar putea să avem Jagged Alliance 3 sau Wizardry9.

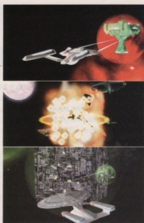
Intră în arenă şi luptă pentru viaţa ta

Lucas Arts sunt pe punctul de a scoate pe piaţă un RPG cu o idee de zile mari. „Gladius" este un joc în care doi eroi epici trebuie să pună la punct o şcoală de gladiatori, să o ridice pe culmile gloriei, să îşi ţină luptătorii în viaţă şi să înveţe cât mai multe skill-uri şi spell-uri. Jucătorul este purtat în patru locaţii diferite, de unde va recruta luptători speciali, va învăţa tehnici noi de luptă şi noi vrăji puternice. Toate acestea vor trebui exersate şi perfecţionate pe tot parcursul jocului, ca apoi să fie puse în practică în arena.

Jocuri patriotice

După ce Armata Americană a anunţat că lucrează la un joc ce va fi distribuit gratuit oricărui american înclinat rău de tot spre patriotism, iată că o casă de producţie din Siria şi-a lansat propriul FPS,

Activision anunță Star Trek StarFleet Command III



Un simulator tactic spațial, ST SFC 3, va fi primul titlu din seria jocurilor ce se petrec în timpul Star Trek: The Next Generation. Starfleet Comand surprinde spiritul și stilul din Star Trek prin luptele tactice între nave intergalactice gigantice, spune Larry Goldberg, vicepreședintele de la Activision World-wide Studios. Similar cu jocurile precedente, SFC 3 permite jucătorului să își optimizeze nava, să aloce energia existentă diferitelor sisteme ale navei pentru a putea pune în practică diferite strategii de luptă ca "trăznește-i și cară-te", ambuscade sau atacuri directe și de mare anvergură. Partea de single player permite jucătorului accesul la trei campanii diferite. Aceste campanii pot fi jucate ca klingonieni, romulani sau oameni. Pentru început vei beneficia de o navă nu prea strălucită, dar pe parcursul jocului punctele de prestigiu vor fi cheltuite întru optimizarea ei, pentru achiziționarea de noi sisteme, arme și ofițeri mai experimentați. Pe tot parcursul jocului vei avea ocazia să pilotezi 25 de tipuri diferite de nave, printre care se numără Sovereign-class starship pentru Federație, Romulan Warbird, Borg Cube și Klingon Neghvar-class battleship. Multiplayer-ul oferă psibilitatea de a juca atât cu una din cele trei rase din singleplayer, cât și cu borgii. De-abia aștept.



Unreal Tournament 2003 – E3

În cadrul evenimentului E3Expo, Epic Games a anunțat cel de-al treilea capitol al seriei de turnee nu tocmai reale. Știți voi povestea: vine alianu', cucerește lumea, oamenii, oau, vai, capul plecat sabia nu-l taie, da' hai să vedem care-i mai tare, turnee, bătaie organizată, rege corupt care vede profit, hopa și aristocrația pe lângă el, e de rău că murim cu toții, treb'e campion, venim noi și dă-i, tată. Pentru cei care au scăpat cele două versiuni anterioare (Eee, păi ce faceți!), trebuie să știți că acest joc a fost caracterizat de majoritatea gamerilor ca fiind unul foarte rapid, aproape haotic în desfășurare. Să fiți atenți la reflexe și chestii de genul acesta. Epic Games a spus că Unreal Tournament 2003 se va baza pe un engine Unreal îmbunătățit, care va fi completat de o coloană sonoră și un gameplay pe măsură. Jucătorii vor beneficia de – uite ce fain zic ăștia – „noi și inspirate implementări de distrugere", pe scurt arme; vor putea alege între 6 specii și peste 35 de personaje, vor avea la dispoziție 30 de hărți, fizică sofisticată care se va traduce în infinite modalități de a muri, niciodată la fel, plus, ca bonus, o nouă idee a producătorilor de a insera „Mișcări Speciale" (Special Moves), un concept mai proaspăt ca pâinea noastră cea de toate zilele. Unreal Tournament 2003 va fi imprevizibil, demențial, mai mult decât frumos, incredibil și așa mai departe. Așa spun producătorii. Nu-i condamnați că își laudă produsul; o să vedeți și voi cum e când o să aveți copii.

flash flash flash

care sigur va stârni niscaiva controverse. Este vorba despre Under Ash, un FPS în care vei intra în pielea unui tânăr palestinian care se alătura luptei împotriva armatei israeliene aruncând cu pietre în soldații israelieni. În cele din urmă jocul îți va permite să ataci armata israeliană cu un arsenal ceva mai bogat sau să salvezi palestinienii răniți în luptă. Producătorii declară însă că jocul este de fapt un manifest pentru a arăta lumii situația disperată din Orientul Mijlociu. Jocul, ca și războiul, nu poate fi câștigat, iar majoritatea celor care l-au încercat până acum s-au plâns de gradul de dificultate mult prea ridicat. Cam ca în viața reală...

Eschaton

Un nou joc cu subiect „spațial" a fost anunțat de către Gnostic Labs de curând. Numele lui este Eschaton și reprezintă o combinație între genul FPS și RTS. Personajul principal va pleca de la un anumit stadiu, când va avea sub comandă un vehicul, sau va acționa din first-person, după care, pe măsură ce va fi avansat în grad, va avea posibilitatea să controleze din ce în ce mai multe unități. Luptele interrasiale se vor duce pentru planete, luni, asteroizi etc., care vor fi folosite cel mai des pentru resurse.

Noi harddisk-uri Seagate

Iată că cei de la Seagate s-au dovedit foarte grijulii cu cei mai strâmtorați la buzunare, lansând recent o nouă serie de harddisk-uri destinate în special acestui segment. Este vorba despre modelele U series X care se bazează pe tehnologia Six Sigma. Aceasta, conform

Doom III – E3

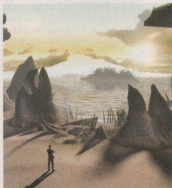
Cred că titlul este suficient pentru acest anunț, deoarece cei de la id Software și Activision s-au dovedit foarte zgârciți cu detaliile referitoare la viitorul lor titlu. Pe de altă parte, bravo lor dacă pot spune atât de multe doar cu un cuvânt și-un număr. Adică, să fim serioși, orice gamer adevărat știe de Doom din fragedă pruncie. Doar acest „damnat" joc este tata lor, al FPS-urilor! Totuși, rog puțină atenție la imaginile alăturate, care în opinia mea sunt exemplele perfecte pentru acea veche zicală „O poză face uneori cât 1000 de cuvinte." De asemenea, v-aș sfătui să le studiați mai în detaliu și cu ajutorul PC-ului de care dispuneți și, evident, cu CD-ul **LEVEL**, și să observați că figurile respectivilor NU sunt pătrățoase, că peisajele par a fi fotografiate direct dint-o navă spațială sau dintr-un hangar á la US Army2. Că până și monștrii par reali. Ei bine, cei chei par a fi cioplițí puțin cu toporul pe căpățână, dar totuși...

Doom III va beneficia se pare și de multiplayer, căci vorba aia, „Fie monștrii... fotomodele/ Mai bine te bați cu nea Pandele." Versurile de mai sus se află sub protecția dreptului de autor, iar nea Pandele este un personaj cât se poate de fictiv, evident. Ah, am uitat să vă spun că nu am uitat să vă spun data apariției, care deocamdată nu e cunoscută.









Myst Online – E3

Ubi Soft Entertainment a semnat recent un contract cu Cyan Worlds. De ce? Uite, de-aia, sau mai exact ca să lucreze amândoi la continuarea unui joc care i-a marcat pe mulți dintre noi cu a sa frumusețe: Myst Online. Dacă lucrurile vor fi așa cum par sau invers, probabil că vom primi în sfârșit cireașa de pe tortul Myst, picătura care umple paharul Myst, ... (a se completa după starea fiziologică exactă și curentă), adică, în sfârșit, joculețul se va putea „testa" și în multiplayer. Și nu orice multiplayer, ci Massive Multiplayer, adică vom putea juca, de vrem și avem bani, cu toții!!! Ole!!! Că grafica o să fie superbă, nu mă îndoiesc că vă așteptați. Cert e că au promis și producătorii acest fapt, plus multe altele, printre care: linii de poveste bogate, captivante, de-a dreptul telenovelistice; conținut care va fi perfecționat în mod continuu de ei și de viitorii jucători, chat pe cale vocală, dar și de la tastatură, o interfață intuitivă și personaje la a căror dezvoltare nu vă veți frustra, ci vă veți relaxa. Myst Online va putea fi jucat de pe serverele ubi.com, dar știți voi, ei spun că îl lansează la anul, noi spunem că om trăi și om vedea.

flash flash flash

producătorilor, este foarte silențioasă, harddisk-ul făcând un zgomot de 2.6 decibeli, adică mai puțin decât o muscă. Modelele U series X dispun de un singur cap de citire/scriere, funcționând la viteze de 5400 de rotații pe minut. Se pare că vor fi foarte ieftine, însă deocamdată nu se cunoaște prețul exact.

World War II : Frontline Command

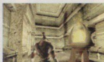
WW2: Frontline Command este un action RTS ce surprinde unele din cele mai importante bătălii ale celui de-al doilea război mondial. Spre deosebire de jocurile de strategie de până acum, jucătorul nu mai trebuie să petreacă mult timp concentrându-se pe construcția clădirilor, ci va putea din prima să se concentreze numai pe latura strategică a luptei.

Campania pentru single player cuprinde 25 de misiuni, misiuni ce încep pe data de 6 iunie 1944, odată cu lansarea primului atac semnificativ al Aliaților, și se încheie în cuibul lui Hitler din munții Germaniei.

Etherlords II

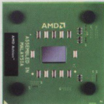
Startegy First a anunțat că va colabora cu Nivel Interactive la un nou sequel al jocului de strategie pe ture Etherlords. Acesta va introduce 4 noi campanii, 16 creaturi „proaspete2 și 30 de vrăji în plus. De asemenea, jucătorii vor beneficia de noi abilități, printre care teleportare și navigare, și un editor de artefacte care va permite crearea de vrăji personalizate. Grafica va fi îmbunătățită, dar acest amănunt pălește în fața site-ului www.etherlords.com, pe care v-aș sfătui să îl vizitați.

Asheron's Call 2 – E3



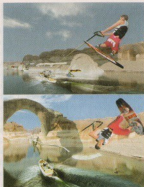

Din adâncurile studiourilor de creație ale companiei Turbine Entertainment Software și sub egida atotprezentului Microsoft, în iarna lui 2002 va apărea pe tarabele magazinelor specializate continuarea binecunoscutului MMORPG, Asheron's Call. Sequel-ul AC 2 va aduce noi teritorii necutreierate încă de nici un picior de gamer a lumii fantastice Dereth, generată cu tot cu personaje&Co de proaspătul engine grafic Turbine 2. Ce a fost până acum și ce va fi în continuare din punctul de vedere al storyline-ului, doar cei care au jucat vă pot spune, întrucât știți voi povestea cu MMORPG-urile care se mulează după chipul și asemănarea celor care butonează la ele. Din punct de vedere tehnic însă, sequel-ul va beneficia de sisteme de luptă, skill-uri și crafting îmbunătățite, precum și de o mai mare varietate de personaje. Spre deosebire de prima versiune AC, tura aceasta jucătorii vor dispune doar de o vedere first person (nu vor mai putea jongla cu camera), iar interfața va fi mult mai personalizabilă. Fiecare rasă va dispune de șase sau șapte „mutrițe", care pot fi modificate în stil Dungeon Siege (se poate schimba coafura, toaleta, machiajul, degetul mic de la piciorul mare, măseaua de minte, etc.). A, un mic detaliu: în AC2 nu există NPC-uri! Bataia se va da ori cu monștri foarte prompți și vorbăreți, ori între utilizatori. Producătorii au fost tare dornici să dea detalii și chiar le-au dat, dar totuși nu vă mai rețin atenția, că poate vreți să citiți și altceva decât știri în acest al șaptelea număr din LEVEL pe acest an.

AMD Athlon XP 2200+



AMD a mai lansat o unitate centrală de prelucrare din familia Athlon XP, mai exact așa numita 2200+. Aceasta are la bază mult vestitul și așteptatul nucleu Thoroughbred și rulează la o frecvență nativă de 1.8GHz, dar nu comparați aceste cifre cu cele ale confraților de la Intel, pentru că între procesoarele produse de cele două rivale nu se poate pune un semn de egalitate, chiar dacă frecvențele sunt aceleași. Ceea ce este important este faptul că Athlon XP 2200+ este primul din oferta AMD construit pe baza tehnologiei de 0.13 microni, în cazul acesta denumită QuantiSpeed. Ce înseamnă acesta? Păi, în principiu, performanțe mai bune într-un înveliș fizic mai mic și la un preț acceptabil; AMD va vinde procesoarele Athlon XP 2200+ în cantități de 1.000 de unități cu un preț per bucată de 241 de dolari. Comparați nou lansatul produs cu Athlon XP 2100+, care în aceleași condiții costă 224 de dolari: diferența nu este mare deloc. Noile procesoare AMD sunt deja disponibile pe piață, dar doar în noile sisteme de la HP și Fujitsu Siemens.

Shaun Murray's Pro Wakeboarder



Produs de Shaba Games, Shaun Murray's Pro Wakeboarder oferă jucătorului să facă serii incredibile de trick-uri pe zone vaste, aproape nelimitate ca spațiu. Sărind peste bolovani, făcând grinduri pe bare suspendate la 20 de metri deasupra apei și catapultându-se de pe rampe gigantice, jucătorul este purtat în jurul lumii și introdus în unele dintre cele mai exotice locații, incluzând portul din Hong Kong și canalele din Veneția. Pe lângă Shaun mai sunt prezente în joc și nume consacrate ale wakeboarding-ului ca Parks Bonifay, medaliat cu aur în 2001, Dallas Friday, medaliată cu aur și ea tot în 2001, Tara Hamilton medaliată de două ori cu aur la X-Games, Cobe Mikacich, deținător al tuturor titlurilor posibile din 1991 de când a apărut jocul. Fiecare dintre aceștia pot fi recunoscuți după stilul lor diferit, prin variația trick-urilor pe care le face fiecare, trick-uri ce au ajutat la revoluționarea acestui sport. Pentru cei ce nu știu ce e acela un wakeboarding, păi tot ce trebuie să le spun este că dacă iei placa de călcat a mamei, o legi cumva de picioare și dai 500k de lei pe o jumătate de oră la mare pentru a închiria un jet ski, combinația rezultată este wakeboarding...

i-shot de la NTT DoCoMo



Sub puternica influență a certitudinii că pozele spun mai multe decât putem noi vreodată spune cu a noastră voce, NTT DoCoMo a lansat un nou serviciu de telefonie mobilă, pe numele său i-shot. Acesta permite schimbul de fotografii între cei care dețin celulare potrivite și prea mulă comoditate să folosească modalitatea clasică, aceea cu „Salut, tu! Ce mai faci, cum o mai duci?". Pentru început, i-shot va fi disponibil doar pe teritoriul îndepărtatei Japonii și va permite și schimbul de mesaje de-ale lor, adică adevărate poze dacă stăm să ne gândim la caracterele japoneze (aveți încredere într-un fost învățăcel al acestei limbi). Evident, noul serviciu implică și niscai terminale ceva mai deștepte și cu o memorie mai de elefant, aș că NTT DoCoMo a lansat concomitent și hand-held-ul mova SH251i. Acesta, pe lângă clasicele funcții ale unui telefon mobil, încorporează și un aparat de fotografiat digial, ce-i drept micuț, dar care își face bine treaba. Mova SH 251i dispune de o fotocameră CCD care permite „împușcarea" de imagini în două mărimi, la rezoluții de 120 x 120 de pixeli (care „cântăresc" 5 KB bucata) sau la 288 x 352 de pixeli (de vreo 4 ori „mai grele", adică de 20 KB). Pentru cei mai tipicari există și un ecran suplimentar care facilitează ședința foto. Pozele pot fi și editate.

flash flash flash

LinuxTag 2002

Într-un cadru cât se poate de oficial și cu scopul de a trata clasicele probleme de securitate, la LinuxTag s-a organizat un „Hacking Contest" de Linux, desigur. Participanții s-au luptat să „spargă" prin diferite metode mai multe sisteme de calcul pe care tocmai fusese proaspăt instalat Linux, sistem de operare recunoscut pentru nivelul de securitate cu mult superior comparativ cu rivalul Windows. Concursul s-a dovedit un succes atât pentru public, cât și pentru cei care lucrează în domeniul securității Linux, care au mai învățat câte ceva tocmai de la cei mai tari hackeri.

Patch Kohan: Ahriman's Gift

Ajuns versiunea 1.3.5, patch-ul va reduce zona de pază a clădirilor clasice și va adăuga un plus de spor la producția de mana din templele upgrade-ate. De asemenea, eroii sunt îmbunătățiți (la inimă), iar Slaanri Champion și Warrior, Elite Bowman și Slaari Mystic sunt tweak-uiți (la posterior). Patch-ul mai duce încă un plus, de data aceasta la AI-ul general al jocului, și ca bonus suport pentru versiunea europeană.

Realms of Torment

Două companii românești, Quad Spotware și Maxim Software, și un americană, Limitless Horizons Entertainment, au anunțat faptul că lucrează împreună pentru a crea un MMORPG, Realms of Torment. Scopul principal al jocului va fi menținerea in echilibru a unui sistem social în condițiile în care nu există absolut nici un fel de reguli.

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

preview

Femeia Fatală se întoarce

Lara Croft, creația virtuală care este cunoscută de 95 % dintre bărbații cu vârsta cuprinsă între 12 și 25 de ani, se va întoarce din nou pe calculatoarele noastre și pe PlayStation 2. Eidos Interactive și Core Design sunt distribuitorul, respectiv producătorul care au lansat seria de succes și care au obținut sute de milioane bune de dolari în urma ei. De fapt, brand-ul Lara Croft valorează undeva în jurul „modicei" sume de 1 miliard de dolari. De la lansarea primului Tomb Raider în 1996, Eidos a vândut peste 28 de milioane de exemplare din serie. Vă dați seama că o asemenea comoară nu putea rămâne ascunsă prin biroul cine știe cărui realizator de la Core. Iată că, în iarna acestui an, se pregătește lansarea lui Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness.



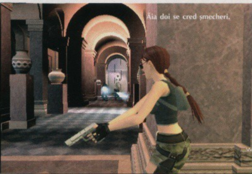
O altfel de Lara?

Cam așa ceva ni se propune de către realizatori. O revitalizare a conceptului folosit în jocurile de până acum. Să vedem însă cum vor realiza acest lucru.

În primul rând povestea, deși părea greu realizabil, este totuși originală. O serie de crime foarte violente o aduc pe Lara în conflict cu un Alchimist din trecut și cu o alianță de oameni puternici despre care nu se cunosc prea multe. În centrul conflictului se află câteva picturi din secolului al XIV-lea pe care Alchimistul dorește cu disperare să le aibă. Lara primește un telefon de la fostul ei mentor, Von Croy, care o cheamă în Paris pentru a-l ajuta în găsirea picturilor de mai sus, așa-numitele Obscura Paintings. Din păcate, Lara îl găsește pe acesta ucis într-un mod bestial. Mai mult, Lara este bănuită că ar fi ucigașul bătrânului. Urmărită de poliție, Lara va trece prin tot felul de aventuri, care de care mai greu de imaginat. Va pătrunde într-o lume ascunsă, plină de secrete și pericole, cu blesteme și răzbunări ce se întind de-a lungul secolelor. Este o lume în care alchimia practicată în scopuri obscure este puterea.

Pentru a face față într-o astfel de lume, Lara va trebui să se bazeze pe corpul său atletic (hmmm) și nicidecum pe greutățile de la nivelul pieptului, pe armele pe care le are la dispoziție (un arsenal demn de trupele de comando), pe ingeniozitatea de care nu duce lipsă, dar și pe o forță pe care o simte în interiorul ei, o putere care crește din demonii ei. Spre deosebire de celelalte jocuri, Lara va avea și un prieten. Este vorba despre Kurtis Trent, un aventurier în genul Larei (era și timpul ca eroina noastră să-și găsească un tip bine, cu mișcări dure de la tragerile de fiare, cu un tic nervos căpătat în luptele din Golf), care se află și el în căutarea Alchimistului.


Vise plăcute!


Ăia doi se cred șmecheri.



Noutăți

În primul rând, Kurtis nu este doar un tip de care ne vom ciocni în joc. El este un personaj cu care vom putea juca, la fel ca și cu Lara. Și acesta are mișcările lui, armele și loviturile pe care le știe mai bine.

Personajul Lara nu este unul static. Au fost introduse elemente de role-playing. Aceasta va evolua în funcție de modul în care vom juca. Vom primi puncte după rezolvarea puzzle-urilor și după explorarea anumitor zone pentru a ne îmbunătăți săritura, cunoștințele, puterea părții de sus a corpului (lucru care se va vedea cu siguranță și în dimensiuni). Pentru prima dată în serie, Lara va putea discuta cu personajele pe care le întâlnește. Răspunsurile pe care le vom da în conversații vor influența desfășurarea jocului în continuare.





Din punct de vedere al realizării tehnice, jocul pare să promită foarte mult. Aici însă s-ar putea ca și plăcile noastre video să fie supuse la sarcini prea mari pentru puterea lor. Engine-ul va fi unul nou, ultima realizare tehnologică care se vrea a rupe gura târgului. Lara va fi construită acum din 5.000 de poligoane, nu din 500 cât a avut în ultimul joc lansat - the Last Revelation. Vor exista efecte grafice spectaculoase: lumini, umbre, explozii, redarea condițiilor amosferice diferite (un simplu exemplu: Lara Croft plimbându-se prin ploaie). Animațiile sunt mult mai bine gândite și mult mai fidele cu cele din realitate. Astfel, dacă înainte Lara avea la dispoziție aproximativ 25 de animații, de data aceasta ea va putea face 180 de mișcări diferite, foarte bine legate între ele. Va exista lupta corp la corp, mersul stealth, atacul pe la spate finalizat cu ruperea gâtului adversarului etc. Controlul se pare că nu va fi deloc dificil, interfața fiind una pretenoasă.

Din ceea ce v-am spus până acum, cred că de-abia așteptați să jucați Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness. Nu pot să vă mai spun decât un singur lucru: Răbdare!

■ **Sebah**


Nu ai impresia că te-ai apropiat prea mult?

Titlu	Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness
Gen	Act/Adv
Producător	Core Design
Distribuitor	Eidos Interactive
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	iarna 2002
ON-LINE	www.tombraider.com



Jill De Jong

Jill De Jong este manechin și a fost aleasă să fie încarnarea Larei Croft. S-a născut la Hoogeveen, Olanda, în data de 17.02.1982. Are 64 de kg. Părul natural este blond, dar pentru a deveni Lara Croft a trebuit să-l vopsească. După părerea mea i-ar sta bine și blondă, dar oricum nu prea contează. Consideră că rolul Larei i se potrivește perfect deoarece are același spirit aventuros.

P.S. Să vă spun drept, parcă tot Angelica e mai...



Final Strike: The Cyber Menace

IMAGINI PE CD LEVEL IULIE 2002

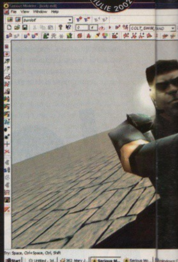
Un nou proiect românesc

Motivați de o industrie românească de jocuri care a început încetul cu încetul să treacă de stadiul de hobby, din ce în ce mai mulți tineri români, talentați și cu idei, încep să își facă cunoscute proiectele lor.

Acum ceva timp am aflat de Defensive Games, niște tineri din Timișoara care s-au gândit că a venit momentul să arate lumii ce pot în materie de jocuri. Și-au început „activitatea" cu un proiect numit MeDiavolous, un joc complex și extrem de interesant ce a fost din păcate amânat pentru un proiect mai sigur și anume Final Strike. Spre deosebire de alți developeri români, băieții de la Defensive Games nu au pornit pe lungul drum al realizării unui nou engine grafic ci au preferat să folosească unul deja disponibil și anume engine-ul celor de la Croteam, Serious Engine.

Mai multe detalii despre Final Strike dar și despre echipa de la Defensive Games puteți afla în interviul care urmează.





Mitza: Cine sunteți și cum s-a format echipa voastră?

Defensive Games: Suntem un grup de studenți din Timișoara (Mihai „Meme" Titoiu, Mircea „zaWasp" Rila, Vit „vv33" Valentin, Adrian „neo" Pasarica și Cristi Bumbu), dependenți de drogul jocurilor, unii din noi au un trecut strălucit în diferite genuri de jocuri unde și-au impus calitățile de gameri. Ne-am adunat în timp, unii lucrăm împreună de ani de zile, alții au venit pe parcurs, alții au plecat. Acum suntem într-o formă finală de cinci oameni plus câtiva colaboratori. În funcție de necesități vom mai angaja personal.

Nu vrem să facem concepte de jocuri 100% originale (imposibil), vrem mai bine să facem jocuri 100% distractive.

M: Care este istoria jocului?

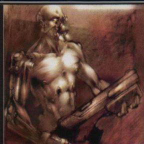
DG: Istoria, dacă vreți să-i spunem așa, începe în urmă cu câțiva ani la Constanța unde exista un tânăr pe nume Meme care s-a gândit să facă un concept de joc în care să adune cât mai multe elemente din alte jocuri. Proiectul s-a conturat pe măsură ce se sfătuia cu prietenii lui, alți gameri maniaci, și a ajuns într-o formă finală anul trecut pe la Cluj unde Meme era în primul

Final Strike vă pune la dispoziție niveluri desfășurate atât în spații deschise...



...cât și în spații închise









Echipa Defensive Games (de la stânga spre dreapta): Cristi Bumbu, Adrian „neo" Pasarica, Valentin „vv33" Vit, Mihai „Meme" Titoiu, Mircea „zaWasp" Rila

său an de facultate. Din cauza nenumăratelor restanțe a fost nevoit să se transfere la Timișoara unde a intrat în contact cu echipa Defensive Games. În acel moment se caută un concept artist pentru proiectul MeDiavolous, un RTS 3D. În câteva luni echipa s-a hotărât să amâne acest prim proiect pentru a lucra la un nou joc: Final Strike.

M: Ce jocuri v-au influențat în dezvoltarea conceptului din spatele jocului Final Strike?

DG: Sursele de inspirație sunt nenumărate și nu se limitează numai la jocuri. Atmosfera este asemănătoare multor filme cu tentă SF cunoscute de majoritatea oamenilor: seria Alien, Matrix, Akira, Ghost in the Shell etc. În general cam tot ce aduce puțin a cyberpunk.

Noi am prins shooterele din faza lor... incipientă, ca să zic așa... începând cu Wolf și Doom. Putem spune că am luat elemente de succes din cam toate jocurile ce au apărut pe piață încercând, bineînțeles, să aducem ceva nou. Și e destul de greu să aduci elemente complet noi la un gen care deja a ajuns la maturitate, eventual poți să le îmbunătățești pe cele existente.

M: Ce fel de joc este Final Strike?

DG: Final Strike se înscrie în categoria jocurilor de acțiune combinat în mod armonios cu genul RTS. Este un joc multiplayer care se bazează pe conceptul de „team play"– concept la care ne concentrăm toata munca.

Vrem ca jucătorii să simtă mai mult ca în alte jocuri (vezi Counter-Strike) că are nevoie de ajutorul coechipierilor pentru a câștiga partida. Iar cei care se vor arunca în liniile inamice ca niște eroi vor avea destule surprize neplăcute din partea adversarilor.

Fizica jocului va fi foarte realistă (damage-ul gloantelor, viteza de deplasare etc). Există doua „rase" de jucători... Clonele și Cyborgii, împărțite în mai multe clase (soldați, piloți etc). Una dintre aceste clase reprezintă de fapt legătura cu RTS-urile. Jucătorii vor avea la dispoziție numeroase arme, armuri, upgrade-uri și vehicule (aeriene, terestre sau acvatice).

M: Ce fel de atmosferă va avea Final Strike, va exista un stil predominant?

DG: Acțiunea jocului Final Strike se desfășoară undeva în viitorul nu prea îndepărtat al omenirii. Dezvoltarea excesivă a științei va face ca oamenii să se bazeze pe muca roboților. Nu mai există clase de muncitori, constructori sau mineri, oamenii concentrându-și eforturile spre domenii mai artistice și spre creație în general.

Asta nu înseamnă că lucrurile sunt chiar roz pe Pământ. Laboratoarele armatei fac noi descoperiri în domeniul clonării și modificării codului genetic uman. Lucrurile scapă de sub control și începe un sângeros război între mașini și clonele care luptă pentru supraviețuirea omenirii. Tu, ca jucător, te vei alătura uneia din cele două tabere.

Jocul se desfășoară într-un univers



E... verde...



futuristic cu elemente apocaliptice: orașe distruse, stații spațiale, laboratoare de cercetare etc... Va fi o modificare radicală față de spațiile luminoase și largi din Serious Sam.

M: Jocul se va axa pe single-player sau pe multiplayer?

DG: Jocul este bazat pe partea de multiplayer, vrem să ajungem la un număr de 100 de jucători la hărțile mari. Pentru asta trebuie însă modificat codul de rețea al engine-ului, la care noi nu avem încă acces.

M: Descrieți un pic modul single-player din Final Strike

DG: Single-player-ul va fi ca o partidă de multiplayer, cu aceleași niveluri, doar coechipierii și adversarii vor fi boți.

Partea de single-player se bazează pe misiuni asemănătoare celor din multiplayer. Fiecare hartă din joc va avea un scenariu și un obiectiv de îndeplinit pentru fiecare echipă. Partea de single-player te va purta mai bine pe firul epic al jocului. Acțiunea crește în intensitate pe măsură ce te vei apropia de finalul jocului unde vei lua parte la un război în adevăratul sens al cuvântului.

M: Ce ne puteți spune despre modul multiplayer?

DG: Una din noutățile cele mai importante în acest gen de jocuri este cu siguranță prezența strategului. Au mai fost încercări în acest sens și la alte jocuri. Ne gândim deocamdată la două clase de jucători: strateg și soldier. Pentru a câștiga partida, cele două clase depind una de alta. Comunicarea este foarte importantă: strategul are la dispoziție un set de comenzi pe care le dă coechipierilor dar cea mai importantă este comunicarea vocală. Mai există și alte noutăți, mai ales la nivel de gameplay, dar ne-ar lua prea mult timp descrierea lor.

Final Strike va mai conține alte câteva moduri secundare de joc. Un concept interesant este cel de „Hunt the mutant" în care echipele se împart în câte trei jucători la bordul unui hover-jeep. Unul este șoferul, altul trage de la turelă cu diferite arme: arbaleta, plase etc. iar al treilea este un lunetist. Scopul acestui mod de joc este vânarea de animale mutant răspândite prin păduri sau jungle. Echipa cu cel mai mare număr de animale prinse la sfârșitul unei runde câștigă.

Vrem să mai facem și un race mod. La bordul unui moto-hover (o motocicletă fără roți) jucătorul se va întrece într-o cursă mortală cu ceilalți concurenți. Pistele vor fi în orașele bombardate, pe străzi și prin conducte avariate. Jucătorul va avea la dispoziție diferite tipuri de arme pentru eliminarea adversarilor – cel mai rapid va câștiga.

M: În ce stadiu este jocul?

DG: Deocamdată suntem într-o fază de acomodare cu engine-ul de Serious Sam și cu editoarele acestuia. Pe parcurs am reușit să finalizăm un scurt demo pentru un eventual publisher. Documentul de game design este încă în faza de lucru. În acest moment am terminat de testat selectarea echipelor, autobalansarea și alte detalii. Mai avem de făcut câteva finisaje, poate un nivel și câteva arme noi pentru a prezenta proiectul unui publisher.

M: Care sunt greutățile întâlnite în dezvoltarea unui astfel de MOD?

DG: Timpul este cel mai mare factor de stres și cu siguranță cel mai mare dușman în dezvoltarea unui joc. Mai există și alte mici probleme: lipsa unor fonduri serioase, lipsa de personal, facultatea, părinții, cafelele, țigările, femeile și lista poate continua.

Ce ne afectează cel mai mult este lipsa unui spațiu în care să putem lucra unul lângă altul. Este neproductiv să lucreze fiecare acasă, apoi să ne întâlnim și să vedem care sunt greșelile, să le corectăm, și tot așa... Apoi, ar fi cele legate de hardware, care la noi este mediocru, de-abia reusim să rulam demo-ul...

Nu vrem să facem din Final Strike un MOD. MOD este doar acest demo... Sperăm să obținem licența pentru engine-ul de Serious Sam pentru a depăși acest stadiu.

M: Cum decurge o zi normală în cadrul echipei Defensive Team?

DG: Aceasta este o întrebare mai dificilă decât pare la prima vedere. Depinde de fiecare membru al echipei. În general ne întâlnim zilnic la ședințe unde discutăm problemele apărute peste noapte la nu mai știu ce detaliu scăpat neobservat sau o idee nouă cu care s-a trezit unul din noi dimineața și care vrea să dea peste cap tot conceptul jocului, despre blonda cu blugii strâmți care trece prin dreptul terasei unde avem birourile etc.

În faza actuală lucrează fiecare acasă ce are de făcut, după care ne strângem la unul sau la altul pentru testare. Acest lucru poate dura mai mult de câteva zile. A fost o perioadă când am stat câteva



O echipă de nervoși

Serious Editor

luni la Vali acasă (mulțumim părinților lui pentru înțelegere). Cu o eventuală sponsorizare am putea dispune de un spațiu în care să manifestăm liber activitățile creatoare.

M: De ce ați ales engine-ul de Serious Sam?

DG: La început căutam un engine pentru MeDiavolous și am testat săptămâni la rând diferite engine-uri aflate pe Internet până am dat de Serious Engine. I-am contactat pe cei de la Croteam și le-am prezentat ideile noastre pentru un joc RTS bazat pe engine-ul lor de FPS. Răspunsul a venit mai repede decât ne așteptam (în câteva ore). Oamenii erau foarte impresionați de acest proiect și ne-au cerut un demo pentru a vedea ce modificări putem aduce engine-ului. Aceasta a fost prima perioadă de acomodare, mai ales în departamentul de programare al echipei. Trecerea de la o perspectivă 1'st person la cea de strategie, hud-ul, selectarea unităților și alte inovații pe acest engine s-au dovedit a fi o provocare pe care echipa de programatori de la Defensive Games a acceptat-o. În momentul în care ne-am hotărât să ne apucăm de Final Strike aveam deja o imagine de ansamblu asupra codului de Serious Sam. Problemele mari au fost mai mult la nivel de editare. Acomodarea cu editoarele a adus multe nopți albe și zeci de ore de muncă și experimentare. Cine trece de această perioada va fi plăcut surprins de posibilitățile pe care le oferă acest engine.

M: Ați adus ceva modificări engine-ului de Serious Sam? Dacă da, ce fel de modificări?



DG: Nu putem aduce modificări engine-ului pentru că nu avem sursele. Am modificat doar ce e disponibil în SDK (arme, caractere, item-uri, am dezvoltat sistemul de teamplay...).

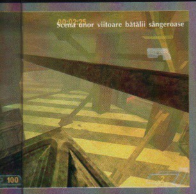
M: Ce ne puteți spune despre MeDiavolous, ce fel de joc este și dacă veți mai continua lucrul la el?

DG: MeDiavolous este un RTS cu o atmosferă gen Warcraft și cu elemente de RPG. Există 3 rase: Nation of Tarus (humans), Daughters of Gall (amazoane) și Forces of Diavolous (demoni). Story-ul este foarte complex, nu se știe până la sfârșit care este deznodământul poveștii. Este conceput sub forma unei povestiri relatate de Bon, un personaj foarte ciudat și misterios...

Lucrul la el este deocamdată oprit, dar ne vom ocupa din nou de el în momentul în care vom avea engine-ul complet de Serious Sam.

Dacă cei de la Defensive Games v-au trezit interesul, aruncați o privire și peste pagina lor de web (adresa o găsiți mai jos) și peste imaginile din Final Strike pe care o să le găsiți pe CD-ul revistei din această lună.

Mitza



Scena unor viitoare bătălii sângeroase

Titlu	Final Strike: The Cyber Menace
Gen	FPS
Producător	Defensive Games
Distribuitor	N/A
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	N/A
ON-LINE	defensivegames.com/finalstrike

Asheron's Call 2

Lupta pentru neatârnarea patriei



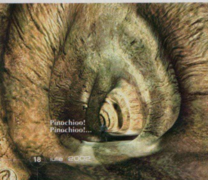
Gata. Lumea nu va mai fi niciodată la fel. Voi fi în stare să mut munți, voi putea trimite hoarde de nenorociți să nenorocească niște prăpădiți de nenorociți, la un singur cuvânt de al meu vulcanii vor fi gata să o rupă la fugă să îmi cumpere țigări, oile se vor tunde singure, își vor vinde lâna pentru a-mi cumpăra mie blugi, dacă vreau pot să urc și canapeaua. Nu voi mai fi limitat la condiția mea de zeu atotputernic, nu voi mai fi nevoit să străbat distanțe imense doar prin puterea gândului, ambrozia va trebui să mai aștepte, muritoarele care și-au făcut din mine o obișnuință vor trebui să treacă pe plastice. Și toate astea pentru că voi putea din nou să mă bălăcesc prin noroaie, soarele îmi va arde din nou pielea și îmi va decolora părul, sudoarea mi se va scurge până pe călcâie, iar pe o rază de 5 metri tot ce are nas, nu va mai avea.

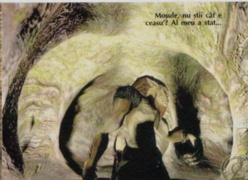
Universul lui Asheron își va deschide din nou porțile pentru a ne permite să trăim aventura vieții noastre. Cu o poveste ce te îndeamnă la reconstrucția lumii, vei lua sabia la cingătoare, sacul cu merinde în spinare, măgarul ce cară două găleți de pământ din spatele curții, nu de alta dar să îți aducă aminte de casă, și vei lua drumul întortochiat al onoarei, al aventurii și al morții.

Un pic de poveste

După ce un cataclism a distrus ceea ce tu cunoșteai sub numele de lume, s-au format trei regate cu trei tipuri de personaje: industrializații oameni, saurianii sălbaticii Tumerok și monstruoșii Lugiani. După ce ai ales personajul, îți alegi profesia. Se pare că în materii de profesii nu vom duce lipsă de opțiuni.

Cei ce fac jocul se laudă că va exista și înaintare în nivel deosebită față de ceea ce am avut până acum. Nu va mai fi nevoie să dai cu sabia non-stop, nu va trebui să împarți fireball-uri în stânga și în dreapta, ci, dacă ești de fel pașnic, poți alege o profesie gen făuritor de arme. După ce o vreme te vei ruga de oameni pe stradă să îți cumpere armele și, în cele din urmă, vei deveni cel mai căutat vânzător din întregul univers „Asheron's Call". Tot ce trebuie să faci este să te ții de treabă și să ai răbdare până când îți este recunoscută valoarea. Chestia asta mi se pare destul de deșteaptă. Sunt mulți user-i în jocurile on-line prin


Pinochioo! Pinochioo!...


Moșule, nu știi cât e ceasu'? Al meu a stat...



care am trecut care făceau asta de plăcere, fără să existe o profesie specializată pe comerț sau weapon developing.

Dacă totuși vă axați pe cafteală, un lucru pe care majoritatea îl va face, veți avea niște surprize mari pe parcurs. Cu cât veți înainta mai mult în nivel, cu atât impactul pe care îl aveți asupra lumii va fi mai mare. Pe lângă faptul că bătăliile vor deveni mult mai complexe, se vor face chiar tactici și strategii de luptă în timp real, iar adversarii nu vor mai fi numai NPC-uri, ci și jucători ale celorlalte rase, iar personajul tău va beneficia de anumite puteri caracteristice singulare. Vei putea comanda cutremure de pământ, vei decide când, cum și unde să se declanșeze erupția unui vulcan, sau când un Gingis Han să debarce în orașul nou creat al vecinului de palier care a avut nesăbuința de a nu se alia cu tine. Dacă ești fan al luptelor corp la corp, vei putea să ai parte de adevărate scene mortal kombat-iene, cu posibilitatea de a-ți crea adevărate mișcări de aikido pentru a scăpa de dușman în stil Steven Seagal.

Vei avea puterea de a hotărî care dintre orașele dispărute în urma dezastrului de care am vorbit la început – dezastru de care, fie vorba între noi, nici măcar cei ce fac jocul nu știu ce a fost, când a lovit sau ce rasă de alieni a hotărât că dacii sunt de fapt mai slabi decât romanii, și că vinul în cantități industriale este un bun purgativ – să se ridice din propria cenușă, să se dezvolte din nou și să crească în număr de locuitori peste fabuloasa sumă de 3(trei).

Vrei nou?! Ia nou!

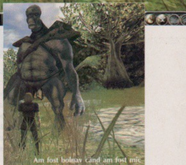
O să avem parte și de un nou engine grafic numit Turbine Engine G2, care o să suporte umbre 3D în timp real, fulgere și peisaje organice foarte încărcate. O să putem trece prin lanuri de grâu ce se unduie în bătaia vântului, grâu ce va rămâne culcat pe unde am călcat. Dacă sabia atârnă la cingătoare și atinge numai cu vârful câteva spice, acestea vor reacționa. Peisajele vor fi rupte din realitate. Copacii vor avea frunze ce reacționează independent una de alta, în urma unei acțiuni de-a ta. Apa va reflecta lumina soarelui, peștii vor reflecta la rândul lor lumina filtrată de apă. Pietrele de pe marginea drumului se vor încinge de la lumina soarelui și vor crăpa noaptea când va fi foarte frig. Câte și mai câte, toate sunt promise, dar deocamdată nevăzute.



Să mai dai altădată indicații proaste...

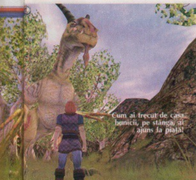
Disclaimer

Normal că tot ce s-a spus este informație pre-release, așa că produsul finit poate avea sau nu aceste calități. Ar fi păcat ca toate acestea să nu apară în joc odată ieșit pe piață. Nu de alta, dar așa de dezamăgit am fost acum câteva zile când am văzut filmul Scorpion King. Era prezentat atât de fain în reclamă și mai ales în videoclipul celor de la Incubus. Acolo, la un moment dat, Rahan ăla se transforma într-o grămadă mare de scorpioni. Eu, neimpresionat de film pe parcursul lui, am așteptat până la sfârșit ca, totuși, să apară măcar un scorpion. Degeaba. Scorpionii erau doar în promo și în titlu. Eh... Se la viu' vieții! Continuând pe aceeași linie, parcă văd că săracul de Asheron nici măcar nu o să cheme 2 pe nimeni nicăieri.


Am fost bolnav când am fost mic

■ **Koniec**

Titlu	Asheron's Call 2
Gen	MMORPG
Producător	Turbine Software
Distribuitor	Microsoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	iarna 2002
ON-LINE	www.asheronscall2.com


Cum ai trecut de casa bunicii, pe stânga, ai ajuns la piață!

Sim City 4

IMAGINI PE CD LEVEL IULIE 2002

Lumea este la un pas de a se re-crea

„A simula", conform Dicționarului General al Limbii Române (de Vasile Breban, pentru cei reticenți), înseamnă „a face să pară adevărat ceva ceea ce nu este în realitate; a crea, în mod intenționat, o impresie falsă; a se preface (bolnav, beat etc.), cu un anumit scop." Dacă stăm bine să ne gândim, studioul de jocuri Maxis, sub îndrumarea atentă a unui om care are toate șansele ca, peste câteva sute de ani sau chiar mai puțin, să își câștige un loc în cărțile de istorie, anume Will Wright, a reușit cu fenomenul Sim City să facă. Desigur, cu limitările încă impuse de ritmul de dezvoltare al industriei hardware și software, seria Sim City și-a câștigat de-a lungul timpului un loc incontestabil în top ten-ul celor mai bune jocuri. Apelând la ultima parte a definiției oficiale a verbului „a simula", Wright și cu a sa echipă se pare că s-au prefăcut foarte bine beți sau bolnavi lăsând la doar un pas, cu această viitoare a patra generație a seriei Sim City, re-crearea vieții în sine, la fel de reală sau poate mai mult ca asta pe care o ducem într-un fel sau altul cu toții.



Și totuși...

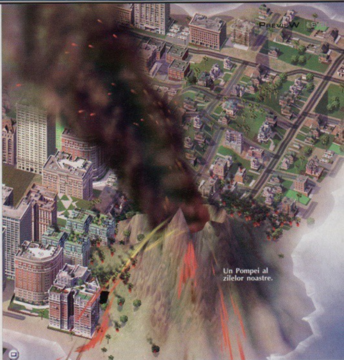
Să fim serioși! Doar bunica se mai sperie că o iau razna când stau ore în șir în fața mașinăriei acelea infernale care se cheamă calculator. Dacă o să ajungem vreodată să avem nevoie doar de PC și de ceva țevi care să ne vâre în sânge substanțele vitale, no, până atunci, zic eu, mai este. Dar când aud de jocuri precum acest viitor Sim City 4, mă gândesc dacă nu cumva pentru unii oameni situația mai sus descrisă nu devine, deja, reală. Ultimul Sim lansat a fost „Hot Date", care extrapola la maxim ideea de „blind date". Cu jocul ăsta, să nu îmi spuneți mie că nu au existat nenorociți care, în imposibilitatea de a-și găsi o muiere reală, au apelat la una virtuală, pătrățoasă cum e ea în joc (în definitiv, nimeni nu-i perfect). Să spunem, din fericire, că aici vorbim de seria „Sim City" și nu de „The Sims", care, ați spune voi, sunt două chestii diferite. Dar uite că, cel puțin din câte s-a aflat până acum, Maxis încearcă oarecum să combine cele două idei. Ceea ce m-a frapat cel mai mult în anunțul jocului este faptul că acesta va oferi jucătorului posibilitatea de a intra în pielea unui Sim. Adică, dacă pân'acum ți se albea părul construind și punând la punct mii detalii care să facă viața cât mai confortabilă în virtualul oraș și ajungeai la un mo-



O dimineață numai bună de făcut greva sau ceva...

În curând va fi prânzul... Poate mai târziu...

ment dat să înjuri de numa' proștii ăia de locuitori virtuali care nu știu ce (mai exact unde) e bine, acum vei putea să trăiești efectiv în „așternuturile" pe care le-ai „aranjat" cu atâta grijă. Mai exact, de la un zeu virtual care modelează terenul (o altă adăugire care va permite și crearea mediului natural) pe care apoi construiește, întreține, modernizează, înfrumusețează etc., jucătorul va putea „poseda" un Sim dintr-ăia ca furnicile, care se plimbă, mâncă, dorm, mai lucrează dar mai și protestează, cu condiția ca acesta să fie de profesie primar, polițai sau pompier. De exemplu, dacă la Uzina 2 virtuală se iscă o revoltă și lucrătorii fac o grevă, tu, zeul care, printre altele, a creat (la beție, desigur) și acea Uzină 2, va intra în pielea primarului, care se va duce la fața locului să vadă care-i treaba. Sau va intra în pielea unui polițist, ca să îi „convingă" pe protestanți că, de fapt, ei nu vor salarii mai mari. Sau va intra în pielea unui pompier care... trecea și el p-acolo. Sau va rămâne în pielea lui, ca să... uite de-aia.


Un Pompei al zilelor noastre.

Și încă...

Tot în aceeași idee de a „gusta" viața creată de jucător însuși, Sim City 4 va permite urmărirea unui Sim oarecare în traiul lui de zi cu zi. De data aceasta, Sim-ul nu va putea fi însă controlat ca o marionetă, ci va putea fi, de exemplu, doar concediat sau silit să se mute, dacă „forumurile superioare" consideră că așa trebuie. Noua opțiune nu numai că se va concretiza, după umila mea părere, într-un mini-joc în joc, ci va fi și foarte utilă, după nu chiar așa umila părere a producătorilor, pentru a afla ce e bine și ce nu în orașul respectiv. A, că tot am zis „orașul", acesta nu va mai fi o regiune independentă și de sine stătătoare. El va interacționa cu orașele/regiunile din apropiere, atât din punct de vedere economic (schimb de resurse și produse, de exemplu), cât și din punct de vedere social (sună utopic, dar ceea ce vreau să spun este că un Sim se poate muta sau duce în vizită la rudele din alt oraș). Evident, această posibilitate se va putea dovedi o foarte bună sursă de venituri.


Nope, nu azi. Las' pe mâine, măcar dacă stăm în stradă să fie vreme faină.

Și mai ce?

Ce va mai aduce nou această viitoare generație a orașelor simulate? Păi, cică de data aceasta dezastrele naturale vor fi mult mai reale, incontrolabile și hotice, așa cum sunt și în realitate, dar și în pozele alăturate. Dacă va avea loc un cutremur, s-ar putea să existe și o replică a acestuia. De asemenea, spre deosebire de toate simulatoarele economice pe care le-am văzut până acum, construcțiile nu vor mai apărea din neant, puse acolo de mâna cerească a jucătorului. La ele se va lucra, adică se vor strânge în locul cu pricina o sumă de Sim-și care vor începe să construiască (sau să demoleze, în cazul în care este nevoie). Mai mult, zonele rezidențiale, pe măsură ce se extind, își vor construi singure drumurile din interior. „Clădirile minune" vor determina și ele o anumită schimbare de comportament general în împrejurimi. Jucătorul va beneficia și de rapoarte și sfaturi mult mai complexe și mai prompte, de feedback imediat în cazul unor dezastre pentru fiecare clădire. Și încă o chestie: producătorii spun că „mișcarea în Sim City 4 va fi, zi și noapte, first-person, frenetică, palpabilă și imprevizibilă." Acuma, poate că e de vină mama, dar eu nu am prea înțeles ce vor să zică. Cert este că, așa, de noapte bună, mai spun că m-au făcut curioasă, curioasă, curioasă ăștia de la EA și Maxis. Totuși, mă văd nevoită să fac o declarație rușinoasă: am jucat destul, dar niciodată nu m-am dat în vânt după Sim City. Dar de data asta, dacă producătorii nu și-au supraapreciat și supralăudat viitoarea operă (ca în multe alte cazuri), cred că situația se va schimba...

■ Lara

Titlu	Sim City 4
Gen	Sim
Producător	Maxis
Distribuitor	Electronic Arts
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	2003
ON-LINE	N/A

The Lord of the Rings

„Three Rings for the Elven-Kings under the sky,
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,
Nine for the Mortal Men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne
In the Land of Mordor, where the Shadows lie.
One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadows lie."

J.R.R Tolkien, 1954



Povestea trăiește cu de la sine putere. Povestea crește neîncetat, peste timp, peste suflete... Mai mult de jumătate de deceniu a stat ascunsă între coperți de carton, pe pagini întoarse la colțuri de mâini nerăbdătoare să pătrundă mai departe în Adâncul Pământului. Povestea a fost ascunsă apoi în cinematografe, în televizoare, în ziare... Cei care nu știau au aflat și cei mai mulți dintre ei au plecat, ca și primii, spre Mordor. În toamna lui 2002, Povestea va mai găsi încă un loc de ascunziș: în console. Până atunci, este supusă vrăjilor în adâncurile studiourilor de creație Redwood Shores și Stormfront, care lucrează pentru Electronic Arts. Atunci, sau mai bine spus, începând de atunci, vom putea pătrunde în Adâncul Pământului sub forma lui Frodo, Gandalf, Aragorn, Legolas și Gimli, într-un joc de acțiune care ne va propune să schimbăm Povestea din primele două părți ale cărții lui Tolkien: The Brotherhood of the Ring și The Twin Towers. Se pare că jocul se va lansa concomitent cu apariția în cinematografe a mult așteptatului „The Lord of the Rings: The Twin Towers", pe la sfârșitul acestui an. Cele câteva screenshot-uri aruncate de EA publicului avid de noi aventuri pe acele tărâmuri dovedesc, după cum vedeți și voi, foarte multă acuratețe relativ la filmul „The Lord of the Rings". Pentru început, jocul va fi disponibil doar pentru console Play Station 2 și hand-held-uri Nintendo Game Boy Advanced, dar nu are rost să ne frustrăm pe acest motiv. Cu siguranță va apărea și versiunea pentru PC, cum spun americanii, „in no time".

Va mai fi odată ca niciodată...

Viitorii Aragorn, Gimli, Frodo, Gandalf și Legolas își vor



Diferențe notabile? Poate pentru Tolkein însuși...

Cavetroll, troll, troll și muri

ascuţi săbiile, săgeţile şi restul de arme pe o varietate mare de monştri din Poveste, printre care şi Cave Troll, Saruman şi Orci. Jocul va încorpora un sistem tactic de gameplay care va da avânt jucătorilor nu numai să reacţioneze mai mult decât prompt, ci şi să îşi planifice cu răbdare şi isteţime acţiunile, alegerile, deciziile... Acţiunile se vor desfăşura în 16 locaţii diferite, asemănătoare cu scenele din film. Continuarea aventurii se va putea juca dintr-o perspectivă third person, grafica va fi extraordinară, totul va fi fantastic... aşa cum este întotdeauna când se anunţă un joc. Cele două versiuni care se vor lansa vor fi puţin diferite, cea pentru handheld oferind controlul a patru personaje (Aragorn, Legolas, Frodo şi Gandalf), circa 120 de niveluri per total şi posibilitatea de joc în multiplayer, dar numai cu doi concurenţi. În versiunea pentru PS2, jucătorii vor putea alege doar între Aragorn, Gimli şi Legolas şi vor dispune, cum am menţionat, de 16 misiuni.


Poţi să juri că e inel...

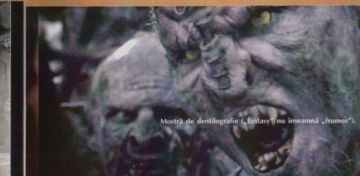
Mare, maare-i grădina Domnului

Să vă mai spun nişte curiozităţi legate de The Lord of the Rings, mai precis de ceea ce se numeşte Tolkien Enterprize şi ce înseamnă dreptul de autor. Anul trecut, cu mult înaintea prezentării filmului cu pricina, mai marii din industria aceasta a jocurilor se cam băteau pentru a obţine dreptul de a produce orice sub egida Poveştii... Acest The Lord of the Rings nu va fi primul joc pe această temă, existând deja distracţii asemănătoare pentru ... celulare. Bine, nu îmi pot închipui cum este să joci Povestea pe un display hai să spunem color (deşi.. cele mai multe sunt pe negru/ verde) nu mai mare de câţiva centimetri pătraţi. Dar... se pare că şi jocul, şi logo-urile, şi alte ţăcăneli dintre acestea au fost de un mare succes, aşa că producătorii, printre care şi Tolkien Enterprizes, au mers mai departe cu promovarea Poveştii prin astfel de mijloace, spun eu, ridicole. Aaa, s-a discutat şi de un serviciu SMS care să traducă clasicele mesaje pe care, vorba aceea, şi le trimite toată lumea, în ... limba elfilor, cu caractere Rune. „Ce cool", s-or fi gândit unii. „Ce cool", mă gândesc şi eu înfăşurându-mă cu plapuma, căci este frig, frig în lumea aceasta golită de Bine, de Vitejie, de Înţelepciune...

Şi au trăit fericiţi... până când au murit

Sunt curioasă ce aş fi făcut eu dacă aş fi fost în locul lui Frodo. Să ştiu că ţin în mâna mea Puterea Supremă, care m-ar face invincibilă, care m-ar face bogată, iubită de toţi... În opinia mea, fantasticul nu este decât o oglindă a vieţii noastre obişnuite, transpusă într-o lume ... întoarsă, esteticizată. Dar şi acea lume, ca şi asta ...reală, ca să spun aşa (deşi nu aş băga mâna în foc), se ghidează după aceleaşi reguli, după aceeaşi veşnică, imuabilă fire a noastră, a oamenilor...Inelul reprezintă toate acele pleiade de dorinţe ale noastre care, deşi rele, ne atrag într-un mod inexplicabil. Dar în final, Stăpânul Inelului ajunge să fie stăpânit de Inel, pentru că tentaţia este prea mare, iar cei din jur sunt prea mici. Nu pot să nu îmi mărturisesc curiozitatea în legătură cu jocul The Lord of the Rings. Însă iată că mă cuprinde o stare de nelinişte, de dezorientare... Povestea... mi se rupe din suflet, o simt cum se frământă, cum îşi cere dreptul de a trăi în continuare liberă, independentă, neschimbată. Oamenii Muritori, în căutarea preţiosului Inel al puterii, al banilor, ne vor oferi Povestea sub formă de plastilină, să o modelăm aşa cum vrem, să o ... corupem. Unele lucruri ar trebui să rămână intacte, iar The Lord of the Rings îmi pare a fi unul dintre acestea... Mă duc să sting lumina. Nu pot să mă joc când nu este întuneric, iar Gandalf mă aşteaptă Dincolo... unde nu există decât mintea mea şi Povestea.

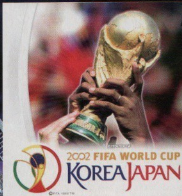
■ Lara


Mostră de dentilografie („fantasy" nu înseamnă „frumos").

Titlu	The Lord of the Rings
Gen	Action/Adventure
Producător	EA Games
Distribuitor	EA
Sistem	PS2
Data apariţiei	toamna 2002
ON-LINE	www.ea.com

review

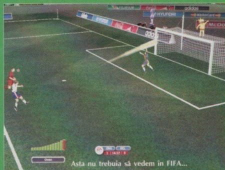
DEMO PE CD LEVEL IULIE 2002



FIFA World Cup 2002

De ce mingea e rotundă?

După ce am văzut cum campioana mondială a mâncat o bătaie de cred că nici acum nu şi-a revenit, m-am hotărât că trebuie să încerc să o elimin şi în mod virtualo-electronico-ştiinţific. Am reuşit. Satisfacţia pe care am simţit-o a egalat-o pe cea din '86 când Ducadam a fost cel mai bun portar al lumii şi Steaua a câştigat Campionatul European. Ştiu şi acum cum stăteam cu taică-miu în sufragerie cu o pătură pusă în geam pe post de jaluzele, cum la fiecare gol dat de români se scutura lustra de la dansurile de bucurie încinse de vecini şi mai ales cum la fiecare lovitură de la unsprezece metri apărată de „Sir" Helmut zbârnâiau geamurile de la uralele ce se ridicau din gurile a sute de oameni comasaţi pe câtiva zeci de metri pătraţi. Şi mai ţin minte cum juma' de an dup-aia toată lumea prin curte, la joacă, umbla cu mănuşi în


Asta nu trebuia să vedem în FIFA...



Mercenar

mâini, chit că era vară, și își belea genunchii și coatele aruncându-se pe asfaltul dur și rece și nesimțitor și nepăsător la durerile micilor portari ce ridicau osanale celui mai mare portar român.

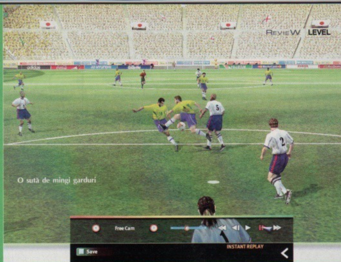
Și revenind la Franța... Doamna campioană europeană și mondială a reușit performanța de a nu marca nici măcar un gol într-un campionat mondial. Mai ales că au avut o grupă extrem de grea, cu echipe ca Uruguay și Senegal. Echipe ce contează enorm pe firmamentul mondial, echipele cele mai tari, echipe ce se bat dintotdeauna pentru cupă... Sau nu! Bună Franța asta... Sau NU!

După cum spuneam, am început jocul cu dorința declarată de a scoate Franța din competiție. Chiar am început să îl joc în timpul meciului dintre Franța și Danemarca la scorul de 1-0. Și meciul meu s-a terminat cu fabulosul scor de 8-0 pentru Danemarca. Bineînțeles că eu eram cu Danemarca.

De când am intrat în joc m-am lovit de muzică. Excelentă. Îți dă un sentiment d-ăla de „ridică-mă la cer..." Este înălțătoare. Un fel de soundtrack al seriei Star Wars. Deja mă uitam lângă scaun după lightsaber și pe geam după X-Wing. Se potrivește foarte bine jocului și crează exact atmosfera potrivită pentru a te ține în priză și a te motiva. Pentru mine a fost un factor foarte important muzica în acest joc. Este foarte bine realizată și bine aleasă. O bilă roșie pentru realizatori.

Meniurile sunt la fel de user friendly ca de altfel în toată seria. Normal sunt mult mai bine realizate și mai plăcute ochiului. Pentru cei ce cunosc jocurile din seria FIFA nu vor avea nici un fel de problemă în a recunoaște aceeași interfață îmbunătățită. Ți se oferă posibilitatea de a-ți modifica stilul de joc după propriile doleanțe, îți poți alege unsprezecele de început, strategia de joc și jucătorii ce vor executa loviturile libere și cornerele. Cu toate astea, din nou nu a fost introdusă posibilitatea de a-ți aranja jucătorii în teren după propria ta concepție asupra jocului. Nu mai poți adopta o strategie 2-4-4 (sau 1-6-3 sau 1-1-8 sau oricare altă strategie de joc care ți se potrivește), pe care dacă știi cum să o folosești îți aduce sigur victoria, cel puțin în fața calculatorului. În această privință tot FIFA 99 a rămas versiunea care îți oferă cea mai mare varietate. Tot FIFA 99 îți oferă cea mai mare libertate în modul de joc. Păcat. Se putea implementa și această opțiune pe lângă toate celelalte prestabilite. Dar ei au considerat că nu mai e nevoie.

Da. Grupele sunt cele pe care le putem urmări și la mirobolantele televizoare. Franța a luat bătaie de la Senegal și în Coreea, dar și la etajul 1 al unei redacții de revistă din Brașov. Anglia a bătut Argentina cu mai mult de 1-0. Și câte și mai câte meciuri nu și-au găsit corespondentul pe ecranul monitorului alături de televizorul ce mergea în fundal spre satisfacția lui Sebah. Și tot spre satisfacția lui Sebah, făceam pe dracu'-n patru pentru a scoate scorul pe care el l-ar fi dorit într-un anumit meci. Dacă voiam și eu, normal.



O sută de mingi garduri

Jucătorii jucători

Sunt foarte bine realizați atât din punct de vedere grafic. Barthez este Barthez, Zidane e chel, Thiery Henri are un picior de lemn ca și în realitate, Hagi nu e deloc. Totuși Beckham nu are această freză cu ușoare tendințe punk. Este pur și simplu tuns școlărește. Parcă a prins și niște ușoare asemănări cu Posh Spice... Deh, se pare că totuși se ia...

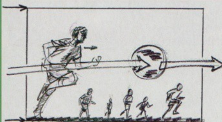
Mișcările cu care au fost blagosloviți participanții la pocnirea balonului sunt foarte apropiate de realitate. Mersul în alergare este chiar fugă, o trântă este luată cu simțul răspunderii, fără a se gândi la integritatea corporală a vedete-


Un fleac... M-au ciuruit...

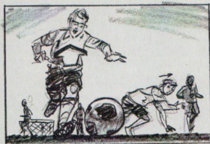

Portarul de la Fart-ul Constanța



Ce dai mă la gioale?!



Which way did he go, bub? Which way did he go?

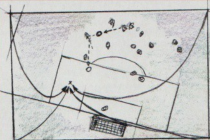


Ei, ce ți-a crescut în pantaloni?!



Dacă dai pe lângă ai de la mine o bere!

POV – BEHIND KEEPER / THROUGH NET



OPEN ON BIRD'S-EYE VIEW OF PLAY IN PROGRESS.

CAMERA QUICKLY (~40 FRAMES) CRANES DOWN TO GROUND LEVEL.

BEGIN FOLLOWING BALL ~FRAME 30

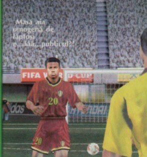
Băieți, aplicăm schema 13...

lor. Faulturile sunt de diferite facturi: un picior rămas în urmă este călcat cu perfidie, cotul scăpat în partea bucală a corpului poartă urme de dinți, o talpă pusă direct pe peroneu are repercursiuni direct la tibie. Într-un cuvânt, punctul ochit este și punctul lovit, cu implicații evidente la modul în care pică, la durerea pe care o acuză jucătorul, la dezechilibrarea de care are parte.

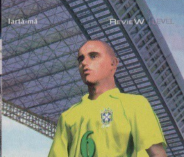
Foarte bine făcut este modul în care se dau pasele. În modul neasistat de calculator, mingea ia exact traiectoria pe care o vrei tu. Astfel se pot da în acest mod niște pase la întâlnire de toată minunea. Nu mai ești stresat că jucătorul spre care ai trimis bășica trebuie să stea în locul în care era la momentul pasei, astfel pierzând momente importante, poate chiar ratând o potențială șansă de gol. De fapt, mai mult ca sigur că pierzi golul pe care îl și vedeai fluturând plasa porții. Există și un potențiometru pentru puterea șutului sau a pasei. Este un foarte bun mod de verificare a instinctelor tale pe teren, a modului în care îți cunoști amplasarea jucătorilor în spațiu fără a-i vedea. Normal că o pasă prea puternică nu poate fi prinsă de destinatar, iar una prea slabă este instant interceptată. Așa că grijă mare la acel indicator al forței și, dacă o să-i prindeți șpilul, nu o să mai aveți probleme. După cum am spus este foarte importantă cunoașterea locului unui jucător în teren, deoarece pasele la întâlnire sunt de toată minunea, fac unele din cele mai spectaculoase momente ale jocului, mai ales dacă și ies.

O chestie care mi s-a părut aiurea și de prost gust sunt efectele alea de foc și pară pe care le ia mingea la un șut zice-se al unui star. Nu înțeleg pentru ce au fost introduse asemenea chestiuni. Arcade pe față. Se strică tot farmecul jocului când vezi cum fulgeră mingea pe ecran. Bine măcar că nu rupe plasa sau că nu ia foc. Măcar atât. Sau de ce trebuie ca un star ce are viteză mare să lase urme în spate. Parcă s-ar folosi forțele din Jedi Knight.

Păcat că atunci când te îndrepți spre poarta adversă și ții apăsat butonul pentru un șut mai pervers nu mai ai







control pe direcția de mers. Astfel nu mai poți redirecționa șutul. Dacă ai ales o traiectorie greșită poți să îți iei Adieu de la gol și glorie și faimă și recunoaștere internațională și premiu Nobel pentru pace și gogoși cu gaură de la vecina de la doi. Ar fi trebuit să se poată totuși controla traiectoria pe care o iei când te îndrepți spre poartă. Ai fi putut face mai mult spectacol astfel. Ai fi putut să întorci toți fundașii după tine și apoi să finalizezi cu un șut prin întoarcere.

Un punct slab la potențiometrul acela pentru puterea șutului este faptul că nu poți plezni balonul din prima. Nu poți lovi mingea direct cu o forță pe măsură. Mi se întâmplă destul de des ca, în cazul unei ratări, mingea să ajungă din nou la un jucător de-al meu și acesta, în loc să o lovească din prima, mai întâi face o preluare, foarte frumoasă de altfel, apoi aștept să se umple indicatorul cu zeamă și abia apoi șutez. Poate între timp deja am fost pus în cap sau mingea a trecut de jumătatea terenului în posesia celorlalți. Ar mai fi fost bun un buton pentru un asemenea șut, un voleu, ceva. Pentru că este frustrant să ratezi cu poarta goală numai pentru că tu trebuie să faci o preluare spectaculoasă și pentru că trebuie să aștepți ca șutul să fie destul de puternic încât să treacă totuși linia porții. Nu mi s-a întâmplat numai odată. Jocul ar fi avut mult de câștigat și în spectaculozitate prin posibilitatea efectuării unui voleu. Este drept că este totuși realizabil. Foarfecile ies la orice oră, loviturile cu capul la fel, dar jucătorii nu sunt destul de pe fază ca să realizeze ei când să facă un șut din prima. În cazul unei preluări este luat prea prin surprindere și nu are timp să pleznească mingea din prima. Mai întâi se sperie de minge și totuși o ține în brațe. Ar fi trebuit să fie ajutat cu încă o tastă. Merita.

Lumea la meci ca la piață

Lume prezentă pe stadioane mai rău ca la mitinguri. Hârtiile igienice zboară, pocnitorile pocnesc, plouă peste jucători cu confetti, mii de luminițe lucitoare sclipesc de îți iau văzul (aici ar fi intrat Mitza în scenă cu eternul său „Wee, luminițeee..."), spectatorii urlă din toți bojocii, flash-uri peste flash-uri (deh... japonejii tot japoneji). Apropo, chiar ăsta a fost primul lucru care mi-a sărit în minte când blițurile scânteiau prin toate tribunele: zecile de japoneji de pe toate străzile orașelor noastre și nu numai, cu aparatele foto spânzurate de gât, trăgând în poză tot ce mișcă și nu mișcă, camerele lor de luat vederile care parcă au fost direct implementate în structura lor fizică. A fost un motiv bun de distracție când am realizat că toate tribunele sunt pline de acești cavalerii ai Fuji-ului pentru care mingea care strălucе pe teren este ţelul magic la care aspiră și pe care, dacă nu o poate lua acasă, măcar o are pentru eternitate în format 9 pe 15. Dacă ați băgat de seamă, pe marginea terenului sunt grupuri grupuri de paparazzii ce urmăresc mingea de parcă ar fi pe rulmenți. Nu poate săraca să facă și ea un salt mai aiurea că gata... e prinsă pe peliculă, disecată și apoi luată la întrebări că de ce, cum, unde. Venind vorba de ce vezi pe marginea terenului, mi-a sărit în ochi sărăcia de pe băncile tehnice ale echipelor. Cele câteva rezerve stau și stau și stau și după ce au stat mai stau un pic. Fie ploaie, fie vânt, fie zgribău, fie soare torid ei se îngesuie pe o băncuță anemică, fără cel mai mic mijloc de protecție deasupra capetelor lor și așa foarte sensibile săracele. Puteau și ei, creatorii jocului, să își dea mai mult silința în a le crea și lor un spațiu cât de cât uman în care să se exprime, să strige injurii la adresa arbitrului care îi fură, să mai facă câte un semn de bine adversarilor și după aceea să se ascundă după un paravan unde să chicotească apoi fericiți de performanța realizată.

Îh, uitași... Bug-uri. Mamă ce mai trec jucătorii unii prin alții... Parcă-s stafii nu altceva. Hai să zicem că în timpul jocului ar fi cât de cât explicabil, dar și în filmulețele în care ei se bucură de ți-e mai mare dragul să te uiți la ei, trec fără nici o treabă prin cei din echipa adversă, și nu numai. Și totuși momentele acelea sunt prefabricate și ar trebui să fie fără greșeală.

Thi lend

În rest totul e okidoki. Nimic nou pe frontul de vest. Japonejii ca japonejii, toți la fel... coreenii vai de mama lor, francezii sunt în drum spre Parigi unde o să tragă cu șprițul pân' la ziuă de supărare. Senegal câștigă campionatul, Statele Unite ale Suei cumpără tehnologie japoneză pentru confecționare de orez pe scară largă, lumea întreagă indignată de faptul că s-a scumpit livra de brânză de burduf, stratul de ozon continuă să se subțieze, dar cui îi pasă?! Mike e supărat că la știri a arătat cum un unu' s-a sinucis că nu mai avea bani de întreținere... Dar în rest totul e okidoki!

■ Koniec

Titlu	FIFA 2002 World Cup
Gen	Simulator Sportiv
Producător	EA Sports
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	PII 233
Memorie RAM	32 MB (64 MB pentru Windows 2000/ 128 MB Windows XP)
Accelerare 3D	minim 4 MB
ON-LINE	uk.worldcup.europe.ea.com
Grafica	18/20
Sunet	14/15
Gameplay	25/30
Feeling	05/05
Multiplayer	18/20
Storyline	N/A
Impresie	08/10

Nota: 88 



CIA Operative Solo Misions

Trei poligoane, un bitmap și CIA



Din multitudinea de jocuri care au ieșit pe piață, noi, adică **LEVEL**, am ținut întotdeauna să le prezentăm pe cele mai promițătoare, sau mai cunoscute, sau mai anunțate și nu în ultimul rând, mai bune. Iată că există și o categorie de jocuri care nu este caracterizată de nici una dintre calitățile enumerate mai sus. Adică nu sunt promițătoare, nici cunoscute (haide, niciodată), nici anunțate (eventual la trei blocuri distanță de apartamentul producătorului), nici bune (ar vrea ei) dar în schimb costă în jur de 19.99$ fără TVA. Este vorba de jocurile pe bandă rulantă, ceva de genul filmelor cu un buget care tinde la 0, făcute într-un apartament și un pic în parc și multiplicate manual de către văru' care are recorder. Acu' să nu vă supărați, dar și posturile de televiziune transmit telenovele așa că noi de ce să nu scriem despre jocuri de o calitate mai mult decât îndoielnică?

Simulator CIA

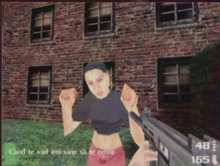
Din acest grup de frunte, am ales un simulator de agent CIA, super antrenat și super meseriaș cu pielea groasă prin care nu trece glonțu' nici mort. Așa că pe fondul unei lumi post-război rece, săracul popor american, pe lângă faptul că este oropsit de soartă, mai și trebuie să suporte atacurile unor organizații teroriste nesimțite și fără discernământ. Și așa a apărut CIA. Întâi aveau sediul într-un vagon din spatele unei case albe (cunoscută mai târziu sub numele de Casa Albă) unde antrenau oameni ca să devină gardieni publici (își spuneau „Cine Ia, Are" S.R.L.). Mătușa patronului, fiind femeie de servici în casa albă din față, i-a povestit lu șefu' de-acolo cât de bună treabă fac ăia cu trenu' și ce gardieni „-doși" scot în lume. Impresionat, șefu' a făcut o comandă de doi, care, datorită sorții, l-au salvat de un accident de umbrelă. Din nou impresionat de inteligența și atașamentul lor, le-a făcut un upgrade la vagon și a atașat-o pe lângă căsoiul alb (se transformase între timp). Le-a schimbat numele în Agenția de Inteligenți din Centru și le-a schimbat și profilul. După ce a izbucnit Războiul Rece, au reușit să se facă cunoscuți prin filme și seriale. Ei bine, tipul de față, Jack Noel, agent inteligent al celebrei agenții, trebuie să rezolve o grămadă de conflicte prin lume, de la certurile vecinului cu soția, până la asasinarea liderilor politici care au luat-o razna.

Aoleu!

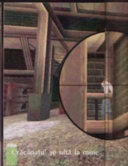
Exact. Aoleu ce joc! După ce primești misiunea pe fondul unui briefing cu caractere neclare și cât roata carului plus o imagine, repet, imagine din joc cu un fățău pătrățos, inexpresiv și prietenos de terorist, te trezești pe acoperișul unei



Enrico gât gros



Când te văd îmi vine să te omor


Crăcănatu' se uită la mine

clădiri. Acum, o voce prin radio îți spune ce să faci. Din păcate, rămâi nemișcat. De ce? Pentru că enginul este oribil, groaznic, înfricoșător iar personajele sunt făcute din două-trei poligoane și-un bitmap. Texturile zici că-s linoleu, iar cerul este o poză enormă cu lună plină și ștearsă, de rușine probabil. OK, acum armele – le schimbi și observi un pistol care seamănă cu un deget umflat de ușă, un hibrid de MK-4 cu AK cu Styr, etc. și un sniper prin care vezi altceva când te uiți pe lunetă pentru că e complet descentrată. Acum, se pare că hibridul, în mod ciudat, e dotat ori cu trasoare ori cu gloanțe fosforescente, ori cu raze laser mai mult scurte decât subțiri, pentru că se văd. În mod și mai ciudat, pistolul dotat cu amortizor este cea mai eficientă armă din joc. Practic, hibridul este inutil, iar sniperul îl folosești foarte rar, în special din plictiseală. Producătorii spun că depinde unde tragi. Așa este. Exită două nivele de damage – unul la față unde se moare dintr-un foc, respectivul făcând un salt demențial pe spate (ca o țintă de tablă) și restul, unde se moare din două focuri. Special, i-am tras unui beneficiar în talpa piciorului. A crăpat din două gloanțe de parcă erau otrăvite. Civilii pe care nu ai voie să-i omori, pe lângă faptul că atunci când stau, ai impresia că te uiți la ei prin apă (se văluresc de orice dansatoare din buric ar crăpa de invidie), nu știu decât să ridice mâinile și să se arunce în fața gloanțelor. Nu există decât trei modele, iar tu rămâi cu impresia că umbli într-o lume de clone care se mai încurcă din când în când prin câte un colț de hartă.

AI

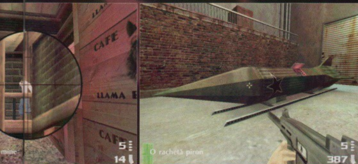
Ironia sorții face ca jocul de față să fie despre CIA, adică inteligență . Ei bine, AI-ul este cel mai jenant pe care l-am văzut eu vreodată până acum. Teroriștii te văd, trag trei focuri după care se opresc și se uită al tine. Și stau, stau, stau și mai trag trei gloanțe după care iară se opresc. La ce se gândesc, numai ei știu. Unul dintre marii teroriști care trebuiau uciși, a fugit în cerc în jurul meu până m-am plictisit. A tras în mine numai când m-am mișcat. În concluzie, de data asta se aplică principiu – trag în tot ce mișcă. Dacă nu mișcă, ori e zid ori e mort. Am terminat jocul într-o oră, rezolvând toate cele cinci sau șase misiuni. Nu am murit niciodată, pentru că este aproape imposibil. Ești sănătos tun și ai piele anti-glonț. În concluzie, își merită locul în categoria jocurilor sub nota 10.

■ Locke

Titlu	CIA Operative
Gen	Cică FPS
Producător	ValuSoft Inc.
Distribuitor	N/A
Procesor	PII 300Mhz
Memorie RAM	32MB
Accelerare 3D	minim 8MB
ON-LINE	www.valusoft.com

Grafica	01/20
Sunet	01/15
Gameplay	05/30
Feeling	00/05
Multiplayer	N/A
Storyline	01/20
Impresie	-02/10

Nota: 6





Grand Theft Auto III

Ascundeţi femeile, copii şi toţi bătrâneii simpatici!

Ah, tocmai citeam MOD-urile lui Locke şi mă gândeam că el ar trebui să scrie review-ul ăsta. Sebastian al nostru are un umor aparte pe care nu am cum să îl copiez şi s-ar fi potrivit de minune pentru jocul de faţă... Dar dacă stau să mă gândesc bine, poate că nu. Probabil că i-ar fi plăcut prea mult jocul... Şi vreau să spun PREA mult! („Locke vrea să îşi castreze motanul şi eu îi dau să scrie review-ul la GTA3", în genul ăsta de PREA mult!). Mai bine îl scriu eu! Pe mine nu mă interesează motanii... Ce, m-aţi văzut scriind ceva de motani până acum?

Notă către sine: STOP şi de la capăt... şi nu mă refer la fimul ăla românesc!

Sunt într-o dilemă în acest moment. Pe de o parte îmi vine să scriu despre GTA3 într-un mod cât se poate de şugubăţ, iar pe de altă parte îmi aduc aminte de un amic cu nume de papuc (Fila) de pe forumul **LEVEL**. Amicul ăsta, pe care l-am întâlnit la Fans Camp anul trecut şi, pe onoarea mea, părea un băiat liniştit şi de treabă, mi-a spus (după ce a citit review-ul de GTA3, varianta pe PS2) că dacă şi la review-ul la varianta pe PC a jocului o să mă prostesc, o să aibă grijă să vină cu tractorul până în Braşov, să intre cu el în redacţie şi să mă bată cu roata de rezervă... Cine zicea că jocurile nu-i împing la violenţă pe tinerii de azi?!

Ce o fi o fi...

Un flame-thrower la pachet, vă rog!

Având în vedere că am fost cum am fost cu review-ul precedent la GTA3 şi i-am cam lăsat în ceaţă pe cei care habar n-aveau despre ce citesc (sau ce... „Ăsta e **LEVEL**?! Ha?!? Credeam că citesc Infractoarea Roz!") vreau să mă revanşez faţă de voi.

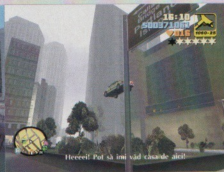
Seria Grand Theft Auto a început în urmă cu ani buni când primul joc din serie (denumit simplu Grand Theft Auto, de parcă producătorii nu ştiau că e doar începutul unei lungi serii de succese) a lovit piaţa şi pe gamerii aflaţi în trecere pe acolo. GTA se baza pe un concept simplu: jucătorului i se punea la dispoziţie un oraş plin de vehicule de transport, un şperaclu, mult tupeu şi încă pe atâtea misiuni. Trebuia să duci la îndeplinire diverse afaceri murdare, de la furatul a cinci taxiuri de sub ochii holbaţi (în urma tratamentului cu Pumnoid Extra) a taximetriştilor aferenţi până la escortarea şefului mafiei locale şi apoi distrugerea adversarilor săi.

La puţin timp după lansarea jocului, producătorii au aruncat spre jucătorii deja ahtiaţi după GTA un add-on, Grand Theft Auto: London 1969 care punea jucătorul în mijlocul Londrei anilor 60-70 (cu tot cu Mini-urile de rigoare şi tunsorile afro).

Grand Theft Auto 2 a venit cu o grafică mult îmbunătăţită şi cu un gameplay care se distingea prin introducerea



Ăsta da oraş!



Heeeei! Pot să îmi văd casa de aici!





Dreapta... nu! stânga!... ah! nu văd nimic din tancul ăsta!



Pot să îmi aranjez frizura în balta asta!

„găștilor" în joc. Puteai astfel să alegi pentru cine să lupți, cui să îi speli rufele murdare și dacă să fie în public sau nu.

Și uite așa, încetul cu încetul, ajungem și la Grand Theft Auto III. Jocul a fost lansat prima oară pe PlayStation 2 și a câștigat cam tot ce exista în materie de premii gen „cel mai bun joc al anului". De ce? Nu citiți review-ul cu pricina pentru că, dacă ar fi să dăm crezare unora, nu o să înțelegeți nimic din el.

Să ne concentrăm acuma asupra versiunii pentru PC a lui Grand Theft Auto III. Prima și cea mai vizibilă diferență față de celelalte jocuri din serie este cu siguranță grafica complet 3D. Gata! Nu vei mai fi nevoit să vezi numai chelia personajului tău, de acum poți să îl admiri în întreaga sa splendoare (pentru cei interesați de așa ceva, desigur). Bine că producătorii nu s-au rezumat numai la un personaj complet 3D și s-au încumetat să realizeze unul dintre cele mai realistice și impresionante orașe virtuale din câte am văzut până acum. Jocul te poartă prin cele 3 insule ale lui Liberty Island, un oraș nu prea liniștit din SUA. Și când zic oraș mă refer la tot ce implică acest cuvânt. De la râul și ramul atât de drag românului până la zgârie-nori, magazine, parcuri, spitale, discoteci și aglomerația urbană atât de dragă americanului. Închipuiți-vă că până și străzile sunt pline de mașini care stau la stop, nu trec decât pe verde și se țin de banda lor până în pânzele albe.

Ah, și nu am terminat! Ai un ciclu noapte-zi perfect funcțional, ploaie, dimineți cețoase și apusuri roșiatice... Ha! Și mai e! Să mă rezum doar la următorul exemplu: nu este deloc un lucru neobișnuit în GTA3 să te pierzi pe o faleză și să privești spre o zonă a orașului de care ești despărțit printr-un râu peste care trece un pod imens și să te uiți în sus numai ca să observi un avion trecând printre nori și îndreptându-se spre aeroportul vizibil în depărtare.

Să ne fie clar, o senzație mai pregnantă de oraș aglomerat, plin de activitate și în același timp extrem de real ca în Grand Theft Auto III nu o să vedem prea curând în jocuri.

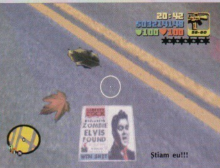
Vrei mașina MEA?

Liberty Island este împărțită în 3 insule mari și late: Portland, Staunton Island și Shoreside Vale. Tu ești un criminal mărunt ce a reușit să dea lovitura în Liberty City. Numai că, înainte să îți dai seama că de acum înainte poți să trăiești liniștit pe o insulă tropicală, dai bună ziua glontelui expediat de fosta ta parteneră. Norocul tău că ai supraviețuit... și norocul tău că în timp ce erai transferat spre închisoarea din Portland, niște unii înarmați până în vârful cagulelor îl eliberează pe șeful lor aflat, ce coincidență!, în mașină cu tine. În cursul „operațiunii", cagulații aruncă în aer podul ce lega insula de restul orașului așa că te găsești izolat și în haine de deținut pe un teritoriu pe care nu îl cunoști.

Ca să remediezi situația, accepți oferta unui alt deținut și începi să lucrezi pentru mafia locală. La început mărunțișuri: ai grijă de fata șefului, ai „grijă" de individul respectiv, adu-mi mașina aia etc. În cele din urmă devii un lucru de preț pentru boss-ul local și ești trimis în misiuni mai dificile, care duc la declanșarea unui conflict între bandele locale de răufăcători, golani, criminali etc. (mă simt ca la emisiunea aia cu individul ăla de pe postul acela de televiziune). Și, încetul cu încetul, începi



Hai, încă o steluță...



Știam eu!!!



GTA și GTA2 își fac și ele apariția în GTA3

să ai acces și la celelalte insule din oraș și ajungi să fii contactat de persoane din ce în ce mai importante.

Ce e frumos în GTA3 este posibilitatea de a lucra pentru mai mulți șefi deodată. Poți să pari că îl slujești orbește pe cămătarul Gică, dar în același timp tu îi sabotezi fabrica de șosete la ordinele inamicului său, Beni Bengosul. Ce nu este chiar îmbucurător este faptul că nu contează ce alegeri faci pentru că povestea jocului va urma același drum liniar.

Varietatea de mașini disponibile în joc este uimitoare, dar și mai impresionant este faptul că fiecare dintre mașini are comportamentul său propriu pe drum. Unele vor fi mai greu de controlat, altele mai ușor, unele sunt mai grele, alta are probleme cu schimbătorul de viteză etc. Este probabil cea mai mare „colecție" de mașini și comportamente fizice aferente întâlnite într-un joc pe PC.

Precedentele jocuri din serie suferеau de boala misiunilor repetitive. Ei bine, în GTA3 lucrurile se schimbă radical... Nu am să enumăr aici ce fel de misiuni vei avea de dus la bun sfârșit în joc pentru că sunt mult prea multe și prea diferite. Nu sunt însă deloc exagerate în scop și intră în limita a ceea ce îți închipui că i s-ar cere unui mafiot într-un oraș mare și plin de pericole și intrigi. Mai trebuie să adaug aici că jocul nu se rezumă la misiunile care îți sunt date de diferiții capi ai mafiei locale. Există și misiuni secundare pe care trebuie să le descoperi singur precum și bonus-uri. Poți să furi o mașină de poliție și să urmărești criminali în numele legii, te poți sui într-o ambulanță sau o mașină de pompieri și să ajuți oamenii din Liberty City... sau poți să faci pe taximetristul. Toate aceste misiuni (atât cele principale cât și cele secundare) te ajută la creșterea volumului portofelului care, la rândul lui, te ajută la creșterea încrederii în sine prin întregirea arsenalului tău cu arme din ce în ce mai puternice. Banii se mai pot obține și prin executarea unor sărituri cât mai spectaculoase și mai periculoase cu mașina.

De ce dai mă, de ce dai?!

Trebuie să amintesc însă și de părțile mai puțin bune ale jocului. De exemplu, pietonii dau câteodată dovada unui sentiment de frustrare exprimat printr-o acțiune sinucigașă gen „să privim roțile camionului de dedesubt" sau reușesc să se dea cu capul de un perete apărut în apropiere. Sau... dacă ar fi să ne luăm după Mike care a avut răbdarea să se plimbe prin Liberty City cu mașina, regulamentar, oprind la fiecare stop și urmărind traficul; ei bine, stopurile sunt puse aiurea (nu contează prea mult, oricum o să le ignori), dar ceilalți participanți la trafic au prostul obicei de a se urca unii pe alții (cu mașinile, desigur) din motive necunoscute nouă... și asta nu e de bine.

Gradul tău de periculozitate este afișat pe ecran sub forma unor steluțe... șase la număr. Cu cât faci mai mult rău comunității, cu atât mai multe steluțe se îngălbenesc de invidie. Și cu cât ești mai periculos, cu atât mai multe forțe ale legii sunt trimise împotriva ta, de la simplul polițist cu pistolul Carpați din dotare până la ditamai tancul armatei americane.

Și, ca să revenim la subiectul propus, țin să scot în evidență câteva bug-uri legate tocmai de acest grad de periculozitate al tău. Polițiștii se comportă cel puțin ciudat... e adevărat că sar pe tine dacă începi să iei la bătaie tineri intelectuali pe stradă, dar câteodată se întâmplă ca atunci când le îndoi jumătate de mașină să își vadă liniștiți de drum... ce oameni dom'le, ce oameni!

Dai în mine? Dai în fabrici și uzine!

Grand Theft Auto III este un joc extrem de violent. Punct. Dacă aveți prin preajmă copii sau alte persoane mai influențabile (bunicul, bunica, sora care e fană Andre și DreiAnimalicși etc.) vă recomand să le puneți cu spatele la monitor când jucați GTAIII. Și nu glumesc... asta numai dacă nu vreți ca în viitor copilul vostru să ia la bătaie clasicele bătrânele care vor să treacă strada și nu au cu cine.

Pe de altă parte, mie îmi place și asta este unul dintre motivele pentru care iubesc acest joc. Celălalt motiv este că toată această violență este dublată de un umor atât de bine dozat încât o să te surprinzi zâmbind cu gura până la urechi de multe ori în GTAIII. Începând de la afișele publicitare de pe străzi, până la unele personaje și clipurile publicitare de la radio, cei de la Rockstar dovedesc un simț al umorului rar întâlnit.

Că tot veni vorba de radiouri... În Grand Theft Auto III s-a rezolvat foarte, foarte simplu și ingenios problema soundtrack-ului prin introducerea post-urilor de radio pe care le poți asculta în mașină. Ai la dispoziție o gamă largă de genuri muzicale, de la radio-uri dedicate rock-ului până la cele pline de talk-show-uri (extrem de haioase), iar dacă te vei plictisi de ele poți să asculți propriile tale mp3-uri.

Ca să vorbesc un pic și de diferența dintre varianta pe PC și cea pe PS2, țin să precizez clar și tare că prefer varianta pe PC. De ce? Nu este vorba despre schimbările aduse în jocul propriu-zis (care sunt sublime dar lipsesc cu desăvârșire), ci de controlul personajului și al mașinii care este mult, mult mai ușor decât cel de pe PS2 (unde, de exemplu, nu puteai să țintești liber cu arma ci trebuia să „scroll-ezi" printre inamicii aflați în raza vizuală). De asemenea, varianta pe PC are avantajul unei grafici superioare, numai că trebuie să și dispui de un calculator performant.

Domnu', domnu', v-a căzut faru'!

Minunea asta de față, și mă refer la Grand Theft Auto III și nu la minunea de revista LEVEL, este un joc pe care nu trebuie să îl ratați. Are grafică, acțiune, stil, umor și personalitate... GTA3 este unul dintre puținele jocuri de acest gen (un joc mare în care te-ai putea pierde cu ușurință), de care te poți bucura din primele 5 minute de joc, fără să fie nevoie să citești sute de pagini de documentație.

Din punctul meu de vedere, Grand Theft Auto III este și va rămâne un joc de referință... iar celor care vor să mă contrazică le recomand să joace mai întâi jocul.

■ Mitza

Titlu	Grand Theft Auto III
Gen	Action
Producător	Rockstar Games
Distribuitor	Take2 Interactive
Procesor	PII 450
Memorie RAM	96 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	rockstargames.com/ grandtheftauto3

Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	29/30
Feeling	05/05
Multiplayer	N/A
Storyline	15/20
Impresie	10/10

Nota: 92

The Elder Scrolls III

MORROWIND

The Elder Scrolls III: Morrowind

E mare, domnilor, e mare!!!

După aproape 6 ani de la lansarea ultimului RPG din universul The Elder Scrolls, Bethesda Software revine în atenția devoratorilor de jocuri de calitate prin cel de-al treilea capitol al unei serii ce s-a impus prin libertatea de acțiune aproape totală pe care o oferea.

Dacă ați apucat să aruncați o privire asupra întregului review, probabil că ați fost surprinși de numărul mare de pagini acordat acestui joc. Este un lucru foarte normal, vă asigurăm, pentru că Morrowind este un joc atât de complex încât ne este imposibil să ne restrângem la mai puține pagini (și chiar și așa nu am reușit să acoperim toate componentele jocului). Mai mult, vă atenționăm de la bun început că acesta nu este un review obișnuit, în sensul în care nu veți vedea o idee care este dezvoltată de la începutul până la sfârșitul articolului (și care să ducă „greul" review-ului) pentru simplul fapt că în cazul de față avem nu una, nu două, ci un număr impresionant de idei. În schimb, am preferat o abordare pe module a jocului, de la gameplay până la grafică.

La începutul jocului te vei vedea aruncat de pe o navă de sclavi direct în brațele (primitoare de altfel) ale oficialităților din Seyda Neen, primul oraș din Morrowind pe care o să îl cutreieri. Ca urmare a intrării tale în rândul „oamenilor" vei fi nevoit, prin metode mai mult decât subtile, să îți creezi un personaj cu care să ieși „în lume". Procesul de creare a personajului este, în nemernicia lui, unul dintre cele mai importante și mai complexe componente ale jocului. Nu de alta, dar de ceea ce vei alege în acele momente depinde tot cursul istoriei personale și locale. Așadar, după ce ai navigat cu succes prin puzderia de opțiuni disponibile vei fi pregătit pentru a da piept cu fantastica lume a Morrowind-ului. Începând din acest moment de tine va depinde ceea ce vrei să faci... poți să te alături uneia dintre ghildele sau casele disponibile, să urmezi quest-ul principal sau să te aventurezi în lumea largă. Și toate astea asortate cu sute, poate mii de misiuni și sub-misiuni, moștri, arme, magie etc.

Gărzile Imperiale sunt iuți la mânie

Ruinele dwemere se remarcă prin arhitectura excelentă

Ah, atât de tânăr și naiv...

Valoarea de întrebuințare

Inițial, nu ne-am dat seama dacă este vorba despre o simplă găselniță sau o adevărată revoluție. Pe măsură ce jucam însă, am ajuns cu plăcere la concluzia că a doua variantă este cea mai apropiată de adevăr. Este vorba despre cifrele care exprimă eficacitatea fiecărui element de armură.


La răscruce de drumuri (sau vânturi?)

Suntem obișnuiți de la alte RPG-uri ca eficacitatea unei armuri să fie dată de o valoare absolută sau de un interval de astfel de valori, care exprimă capacitatea unei armuri de a reduce din damage-ul produs de o lovitură. Ideea excelentă a creatorilor Morrowind a fost aceea de a renunța la valorile absolute și a recurge la valori de întrebuințare a unui element de armură.

Adică, spre exemplu, o cuirasă de oțel (ce intră în categoria armurilor grele) are un „armor rating" care crește pe măsură ce înveți să folosești armuri grele. Cum ar veni, în urma experienței căpătate prin luptă, crește skill-ul „heavy armor". Odată cu acest skill, crește și armor rating-ul tuturor elementelor de armură grele. Acest mecanism este valabil, bineînțeles, și pentru armurile medii și ușoare. Acest mecanism al valorii de întrebuințare se aplică însă, lucru foarte important, și la algoritmul de mărire a nivelului personajului. Practic, nivelul personajului nu mai crește prin valori absolute (ai făcut cutare acțiune, ți se dau 1000 de puncte de experiență), ci numai indirect, prin creșterea valorilor skill-urilor. Adică, nu contează că l-ai omorât pe monstrul din Loch Ness după o bătălie impresionantă, că nu ți se dau cadou puncte de experiență. În schimb, dacă în timpul bătăliei ți-au crescut skill-urile de long blade, de armură, de destruction ș.a.m.d., aceste creșteri se acumulează și duc la un moment dat la mărirea de nivel.

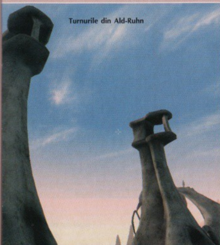
Cum s-ar spune, pe măsură ce personajul capătă experiență reală, prin practicarea skill-urilor proprii, el devine mai ușor de folosit în scopul ducerii la capăt a misiunilor. Expresia acestei ușurințe este tocmai nivelul personajului, care provine tocmai din valoarea de întrebuințare a acestuia.

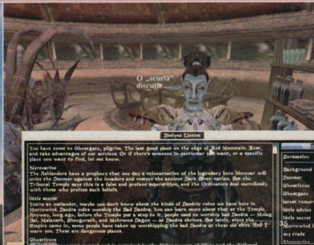
Părăsirea sistemelor directe de punctare a experienței personajului prin acordarea de sume în valoare absolută ni se pare una din cele mai deștepte idei aduse în RPG de Morrowind. Relativizarea lucrului cu cifrele a simplificat mult gestionarea diferitelor punctaje adunate de personaj, ceea ce poate deranja pe fanii RPG-ului gen Wizardry, obișnuiți cu satisfacțiile contabile oferite de câteva pagini pline de cifre. Morrowind însă, prin introducerea valorii de întrebuințare, a adus RPG-ul mai aproape de realitate. Ceea ce e de bine, sau poate că e de rău.

I, who am not as others...

Morrowind nu diferă de restul RPG-urilor de pe piață numai prin introducerea acestei valori de întrebuințare, ci și prin modul în care este concepută și privită lumea. The Elder Scrolls este un univers fantastic, ca mai toate RPG-urile... cu monștri, luptători și magii, dar oferă în același timp o perspectivă schimbată asupra clasicului decor tolkien-esc.

Cel mai simplu exemplu pe care vi-l


Turnurile din Ald-Ruhn



O „scurtă" discuție

Ne place dușmanul?

„Tocmai în zare, sus la castel...”

Îmbătrânit în rele...

pot oferi acum se referă exclusiv la orcii întâlniți în Morrowind. De obicei, în majoritatea covârșitoare a RPG-urilor, orcii sunt o rasă de animale războinice, murdare și ceva mai proaste decât restul. Și tot timpul joacă rolul de „băieți răi” în producțiile de acest gen. Ei bine, în Morrowind situația se schimbă. Orcii sunt tot o rasă de războinici ceva mai retardați, dar rolul negativ a fost preluat de niște forțe mult mai subtile și mai întunecate. Și ca să vă fac o imagine mai clară asupra situației, în ce alt joc ați mai întâlnit orci înrolați în armata imperială ce stăpânește ținutul? În ce alt joc ați mai întâlnit orci făcând pe amabilul polițist rutier într-un aglomerat oraș uman?

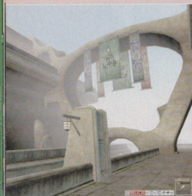
Așadar, nu vă gândiți la Morrowind ca la un RPG obișnuit (din orice punct de vedere) și uitați clasicul sistem de reguli și punctaje AD&D, pentru că aici nu se aplică legile obișnuite.

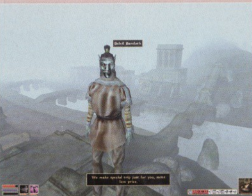
Și pentru că tot vorbeam mai sus despre modul în care jocul reușește (de bine, de rău) să evite căderea în capcana numerelor și a paginilor nesfârșite de cifre și statistici, hai să abordăm un pic și altă componentă importantă a jocului și anume lupta.

Principala critică adusă după lansarea jocului se referea la sistemul de luptă intuitiv, care oferea mult prea puțină informație jucătorului. Aici, ca și în tot jocul, producătorii au decis pentru o soluție pe muchie de cuțit, unde linia de demarcație dintre ce înseamnă un joc prost și unul excelent este greu de perceput, punându-și speranțele în opinia subiectivă a fiecărui jucător în parte. Privind cu ochii unui începător în ale Morrowind-ului, prima impresie despre sistemul de luptă este una proastă. Adică, cum să știu eu cât mai trebuie să lovesc în respectivul inamic dacă nu are și el un health bar acolo, undeva. De unde să știu eu cât damage face cu adevărat sabia mea și cum trebuie să castez o vrajă pentru efectul scontat? Ei bine, pe măsură ce înaintezi în joc și câștigi experiență în luptă, vei realiza că poți aprecia și singur puterea armelor și a inamicilor. Vei ști că după două lovituri de sabie și un fireball respectivul inamic va fi nimicit, vei ști cât de tare te poate lovi el și cum să te ferești. Producătorii au mizat pe faptul că, odată cu eliminarea oricărui indicator grafic în timpul luptei, jucătorul se va putea „afunda” mai ușor în atmosfera Morrowind-ului și, după părerea noastră, au reușit exact ceea ce și-au propus. Singurul bai este următorul: salutăm decizia luată de producători, dar nu înțelegem de ce s-au oprit undeva pe la mijloc. Adică, până și în Wizardry 8 (care nu este o capodoperă grafică) puteai să intuiești stadiul în care se află inamicul după câte zgârieturi avea pe el, pe când în Morrowind, orice inamic, fie el mort de 3 zile sau proaspăt trezit arată la fel de curat, uscat și fără de griji.

Ești liber să...

Abordarea unui gameplay cât mai apropiat de (cruda) realitate se reflectă și









în sistemul de „răsplătire" a eforturilor jucătorului. Vorbim aici în primul rând de puzderia de quest-uri cu ajutorul cărora vei înainta în nivel... dar nu așa cum te-ai aștepta. Spuneam mai sus că degeaba te bați cu muma mumelor și ieși învingător, pentru că jocul nu o să îți ofere puncte de experiență pentru asta. Sistemul de răsplătire este unul indirect. Să spunem că ești trimis într-o misiune într-un oraș îndepărtat. Pe drum vei întâlni diverși inamici și vei avea ocazia să îți folosești atributele principale. Quest-ul cu pricina îți va cere, la rândul lui, să depui o anumită activitate de pe urma căreia te vei alege și cu urcarea în nivel a altor câtorva atribute principale. Acum, în momentul în care ai terminat quest-ul vei observa că vei fi răsplătit de cel care ți-a întrebuințat misiunea prin urări călduroase de bine și/sau o recompensă în bani sau obiecte. Nu tu puncte de experiență, nu tu nivel nou... Dar vei observa curând că, indirect, quest-ul respectiv te-a ajutat să salți două, trei niveluri tocmai datorită faptului că ai fost obligat, de-a lungul misiunii tale, să îți folosești unele dintre atribute. Este iarăși o abordare riscantă, deoarece majoritatea jucătorilor de acum nu sunt obișnuiți cu un astfel de sistem de recompensare. Pe de altă parte însă, dacă stai să te gândești bine, varianta propusă în Morrowind este mult, mult mai apropiată de realitate.

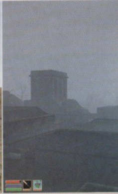
Că tot veni vorba de misiunile din Morrowind, cea mai importantă caracteristică a lor (cu excepția quest-ului principal, foarte complex) este că pot fi descrise ca simpliste, în concepție, da' multe! Majoritatea misiunilor se rezumă la „du-te ACOLO și rezolvă problema AIA". Ideea salvatoare este că rezolvarea problemei se poate face în mai multe feluri, depinzând de personajul pe care ți l-ai creat și de atributele sale. De asemenea, misiunile realizează în cele din urmă un păienjeniș de-a lungul Morrowind-ului, cu pornirea într-un punct fix A și rezolvarea într-un alt punct fix, B. Diferența dintre alte RPG-uri (și aici mă gândesc în primul rând la Wizardry 8) și Morrowind este faptul că, în timp ce încerci să rezolvi o misiune, este foarte

Dumnezeii guvernului

Este interesant de deslușit mecanismul creării religiei populației Dunmer-e, majoritare, din Morrowind, în versiunea oficială, a conducătorilor provinciei. Înainte, a fost un cult clasic al strămoșilor tribului (da, este și o întreagă cosmogonie prezentată într-un text), cu oarece spirite ce s-au cristalizat aproape ca zei. Acestea și-au pierdut treptat puterile, sau au început să se îndepărteze de adoratorii lor, căpătând statutul specific unui deus otiosus. În acest moment, apare o figură mesianică, Nerevar, un rege meseriabil care-și salvează poporul într-un moment de grea încercare (războiul cu Dwemer-ii, adică Dwarf-ii), dar moare imediat, se spune, din cauza rănilor. Acest moment de cumpănă devine clipa revelației, a inspirației și a iluminării pentru trei din apropiații lui Nerevar, ce trec prin procesul de îndumnezeire de care am vorbit puțin mai adineauri și devin Tribunalul, o triadă de zei cu atribuții reformatoare și ordonatoare ale Dunmer-ilor. Este vorba însă de zei vii, „persoane fizice", ce au o prezență activă, deși oarecum ascunsă ochilor profani, manifestându-se prin conducerea cultului propriu și prin anumite acțiuni necesare reîmprospătării puterilor lor de zei, ale căror surse sunt profane, hopa!,... am zis deja prea mult... tac, să nu mă înjurați că vă dezvălui părți din joc...













posibil să fii furat de peisaj și să te trezești în curând implicat în alte 3-4 quest-uri.

Și aici intervine libertatea de mișcare și de acțiune dusă la extrem în Morrowind. Practic, nimic nu te împiedică să îți crești personajul în munți până la un nivel foarte avansat fără ca măcar să intri într-un oraș sau să te apuci de quest-ul principal. Libertatea de acțiune oferită jucătorului este însă o sabie cu două tăișuri... pe de o parte ai posibilitatea să faci orice vrei tu și să apuci orice drum îți iese în cale, DAR pe de altă parte tocmai această libertate s-ar putea să îi inhibe pe unii. Faptul că poți să te abați de la drum și să intri în prima ruină pe care o vezi la orizont te va pune în cele din urmă pe gânduri... „dacă va trebui să mă întorc aici mai târziu pentru un quest", și încetul cu încetul te vei simți din ce în ce mai îndreptățit să te întorci din drum. Și trebuie să amintesc aici de faptul că jurnalul (prost gândit, de altfel) ajută foarte mult la creșterea acestei inhibiții. Pentru că s-ar putea ca la un moment dat, când hălăduiești liber printr-o ruină uitată de lume să îți apară un „journal update" după ce ai „rezolvat" un inamic sau doi. Ceea ce înseamnă că tocmai ai făcut CEVA dintr-un quest încă nedescoperit. Și rămâne la latitudinea ta dacă vei încărca o salvare mai veche sau vei continua jocul. Depinde numai și numai de tine, în cele din urmă, și tocmai în asta stă frumusețea jocului.



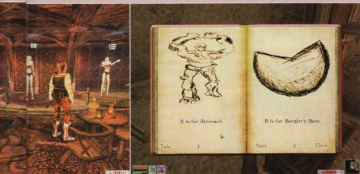
Țăranul E pe câmp (sau de ce doar 44-45 de grade?)

Cu siguranță că un asemenea subtitlu v-a băgat în ceață. Perfect! Este exact ceea ce doream. Starea de buimăceală urmată de o oprire aproape totală a proceselor fizice în favoarea scărpinatului în cap cu gândul la „ce au vrut ăștia să zică, mă?" nu vă este proprie numai vouă. Una dintre bolile cele mai grave de care dau dovadă locuitorii (fie ei NPC-uri sau animale pașnice) Morrowind-ului este tocmai aceasta: pierderea într-o tâmpă contemplare a peisajului și dedicarea (aproape) a întregului timp disponibil acestui hobby plictisitor. Ei bine, dragii mei, aceia dintre voi care au luat jocul de o ureche, au arătat cu mândrie în direcția Gothic-ului și apoi l-au trântit pe jos (jocul... Morrowind... nu urechea... sau altceva) au avut mare dreptate. Dacă ar fi să comparăm Morrowind-ul cu Gothic-ul numai din punctul de vedere al haosului social din joc, cel din urmă ar ieși câștigător prin K.O.

Înainte ca jocul să fie lansat, una dintre temele de discuție cele mai fierbinți de pe forumul oficial al jocului se referea tocmai la Gothic și la modul său de abordare a vieții sociale. Dacă ați jucat Gothic (sau Outcast), ați observat excelenta „punere în scenă" a agitației specifice oricărei comunități. Oamenii se sculau de dimineață, se spălau pe față, își pregăteau de mâncare, își ascuțeau armele, dormeau, discutau, scuipau semințe etc. Și asta datorită unui număr infernal de mare de script-uri pe care producătorii au avut răbdarea să le introducă în joc. Ei bine, pe forumul mai sus amintit s-a anunțat pentru prima oară că Morrowind NU o să fie așa, producătorii preferând doar să schițeze viața socială a NPC-urilor în favoarea unor reacții mai complexe și mai umane ce vor apărea doar când jucătorul intră în contact cu respectivul NPC. Desigur, am fost asigurați că „Nici o grijă, așa e mai bine!"... să fim serioși! Țăranul E pe câmp, dar atât! Nu se uită după gâze, nu ară pământul, nu udă florile... stă impasibil și își așteaptă mândra.

Dacă mai țineți bine minte, unele dintre cele mai des folosite sloganuri propagandistice ale producătorilor de plăci grafice de la începutul nebuniei 3D accentuau rolul pe care o să îl aibă respectivele plăci în avansul jocurilor. Cum? Prin preluarea calculelor ce țineau de grafică de pe umerii procesorului TOCMAI pentru a lăsa mai mult loc pentru programarea AI-ului. Ei bine, praf în ochi până acum! Și Morrowind este un exemplu numai bun... Jocul folosește din greu placa video, lăsând rece procesorul: Marius a demonstrat că procesorul său rămâne la 44-45 de grade când rulează Morrowind, asta în contextul în care dacă procesorul respectiv (overclock-at în prealabil) este folosit la 80% se încălzește până la 48-49 grade... ceea ce dovedește un lucru care oricum se observă cu ochiul liber în joc, și anume că AI-ul și mai ales pathfinding-ul din Morrowind sunt niște concepte sublime, care nu că lipsesc cu desăvârșire, dar rămân în stadiul de concept.

Venind însă în ajutorul jocului, ținem să menționăm că, deși este o bilă neagră pentru Morrowind, această lipsă nu deranjează chiar atât mult, fiind doar



o mică, mică parte din ceea ce se întâmplă pe ecran. Este însă o reacție normală, critica de mai sus, pentru că atunci când un joc dă dovadă de atâtea calități ca Morrowind, este greu să nu te enervezi pe orice componentă care nu se ridică peste un nivel mediu de calitate.

Și, e adevărat!, să critici este mult mai ușor decât să scoți în evidență părțile bune ale unui joc. Pentru că ne-au trebuit atâtea rânduri pentru a trage de ureche pe producătorii de la Bethesda și o să ne rezumăm la mult mai puține când vine vorba de laude. Pentru că, trecând peste anemia exterioară a NPC-urilor, modul în care interacționezi cu personajele este foarte bine pus la punct. Fiecare NPC va avea o anumită atitudine față de tine, pornind de la dispreț până la admirație nedisimulată, iar acest lucru ține de atât de multe variabile (de la „faima" ta în ținut până la felul în care ești îmbrăcat) încât este foarte greu să îl controlezi în totalitate (cam ca în viața reală). Iar modul în care reușești să te strecori sub sufletul omului (al NPC-ului, ca să înlăturăm orice confuzie) te va ajuta la obținerea unor prețuri mai bune, la aflarea mai multor secrete sau chiar la rezolvarea mai rapidă a unor quest-uri. Și că tot veni vorba despre schimbarea de atitudine a personajelor din joc față de tine vrem să vă facem atenți la modul în care se schimbă replicile vorbite (cele pe care le auzi în treacăt de la NPC-uri) în timp ce avansezi în nivel, faimă și putere.

Cu cărțile pe genunchi

Se pare că sunt destule puncte de atracție în joc, capabile să-ți distragă atenția de la adevărata sa coloană vertebrală: textul. De aceea am observat că unii nu îi dau mare atenție. Alergătura prin grafică și puzderia de misiuni nu m-au „furat" însă și pe mine atât de mult, încât să nu sesizez că elementul care aduce ceea ce lipsea farmecului, logicii și „sfericității" Morrowind ca joc este tocmai textul. Și nu acela care constituie materia dialogurilor dintre personaje, ci textul conținut în cărțile și documentele ce pot fi găsite în Morrowind.

Izbește, în primul rând, atenția acordată conturării vieții și conceptelor religioase în Morrowind. De la documente apocrife și canonice, la scripturi și comentarii teologale, vedem cum se construiește structura unei religii.

Ei bine, perfect oglindită documentar, în Morrowind se țese o întreagă urzeală de ierarhii și instituții religioase, precum și de „Faptele și viețile sfinților", cu puternic iz de patristică creștină și de dogmă religioasă reconstruită până la cel mai mic amănunt. Mai mult, există chiar texte ce fac dovada încercărilor mai mult sau mai puțin reușite ale teologilor de a asimila în religia Dunmer-ă actuală a elementelor de cult anterioare, prin crearea unei continuități, chiar a unei relații directe, de subordonare a vechilor zeități față de cele noi. Iar vechile duhuri ale strămoșilor ce nu au dovedit o asemenea supunere au devenit un fel de Satani, The House of Troubles, ce încearcă tăria credinței Dunmer-ilor prin tot soiul de ispite.

Interesant este faptul că, în Morrowind, aceste încercări de potrivire „cu mâna" a unei religii noi pe un fundament de credințe și idei ancestrale generează în joc, după cum o mărturisesc textele, o întreagă agitație teologică, cu diverse curente, cu argumente și acțiuni ce depășesc uneori spațiul polemicii, intrând în cel al acțiunii fizice, pe căi politice, sociale și chiar militare. Întocmai precum în istoria Omenirii...

Nimic nu este ceea ce pare

Merită exemplificat felul în care o misiune în Morrowind se dovedește mai complexă și mai subtilă decât ai crede la prima vedere. Umblă vestea printr-un oraș că șeful militar imperial aflat în fortul din apropiere dorește neapărat să stârpească corupția în rândul magistraților locali. Îți spui că asta e bine, că este corect și cinstit să dai cu toporul în corupție, chiar dacă vei descoperi că va fi necesar un multiplu asasinat în acest scop. Mai târziu în joc, citești un document provenit de la o mișcare progresistă din Imperiu, în care afli că legiunile imperiale aflate în Morrowind nu fac decât să consume banul public, Morrowind-ul fiind o provincie neinteresantă economic, ocupată inutil. Ba, mai mult, din cauza relativei lor inactivități datorată lipsei unor pericole reale, șefii acestor legiuni tind să-și ocupe timpul uitând de îndatoririle militare și implicându-se în activitățile mafiilor locale, încercând să adune cât mai multă avere și putere, pe baza cărora să poată amenința însuși Imperiul (întocmai precum în Imperiul Roman, n.r.). Citind aceste rânduri, parcă a început să-mi pară rău de cei pe care îi ucisesem, făcând probabil jocul unor interese locale de putere și bani... Maaamă, și ce mă mai aburea cu texte șeful legiunii din fortul cu pricina!...

Ooooo, coolt!

Interesant este că magia și religia coexistă, ba chiar preoții Tribunalului sunt deseori magicieni. Documentele o arată – acest lucru se datorează rădăcinilor comune ale celor două feluri de viață și activitate spirituală, ce se potențează deseori reciproc. Bineînțeles, apar și fricțiuni, aprig oglindite în textele de exegeză teologică prezente în joc.

Ni se pare deosebit de interesantă asemănarea cu situația creștinismului și magiei în Evul Mediu și Renaștere. Trăgându-și sevele din filosofiile Antichității, gândirea creștină și magia au coexistat oarecum pașnic până la un punct, marcat de apariția Reformei și finalul Renașterii, dincolo de care au început persecuțiile din partea anumitor forțe cu


Efectele de apă pe un GeForce4

fațadă religioasă. De fapt, chiar și în Morrowind pare să existe un început de incompatibilitate între cele două exponente ale activității spirituale, marcat de intoleranța față de practica necromanției, arătată de preoțime. Cine știe, dacă jocul ar mai continua vreo 200 de ani, poate că de aici s-ar pune bazele unei vânători de vrăjitoare și a unei decăderi a științelor oculte și a ideii de magie.

Cert este că toate textele și documentele ce pot fi găsite de jucător în Morrowind arată un lucru demn de toată lauda: creatorii acestui joc sunt experți în istoria spirituală a Evului Mediu și Renașterii, bașca istoria credințelor și ideilor religioase în general. Întregul edificiu religios și ocult al Morrowind este construit pe baza mecanismelor și structurilor ce au funcționat aievea în vremurile tocmai pomenite. Ba chiar mai mult, producătorii Morrowind sunt capabili și de finețuri, imitând în unele texte stilul scolastic al comentariului și polemicii religioase, dar și maniera criptică și echivocă de exprimare a maeștrilor magicieni. Apoi, textele religioase sunt de o grămadă de feluri, fiecare cu tehnica specifică de scriere, de la predici și cantate, la versuri populare, profeții și revelații obținute în stări de extaz mistic cauzate de folosirea substanțelor halucinogene. Dăm nota 10 cu felicitări geniilor care au fost în stare să reconstruiască un Ev Mediu și o Renaștere alternative, perfect credibile, conturate prin superbe îmbinări de idei și concepții, extraordinar articulate prin texte într-o religie și câteva științe oculte, toate virtuale. Accentuăm, însă: asemănarea este una de formă, de mecanism, de manieră, și nu una de fond moral. O bună școală a tehnicilor de manipulare, acest Morrowind, pentru cei capabili să vadă... Începem să credem că orice RPG care se respectă va oferi de acum încolo și un Religion and Beliefs Construction Kit, nu doar un kit de făcut MOD-uri. Ne întrebăm, pe când vom avea discuții de genul: „Cu ce engine mistic este făcut jocul Xxxxx VI?".

O vietate numită text

Ghicim întrebarea care se naște firesc pe buzele voastre: „Dar ce legătură are acest monumental edificiu de text, document și idee cu jocul în sine? Se manifestă palpabil și hotărâtor textul în joc, sau este doar un element decorativ?".

Surprinzător, esența felului prin care textul acționează palpabil în joc o constituie tocmai... negarea textului, bazată pe contradicția, opoziția dintre diversele documente. Astfel, majoritatea misiunilor ce alcătuiesc quest-ul principal al jocului, Questa în sine, își au originea și motivația în părțile cusute cu ață albă în scrierile oficiale ale religiei Dunmer-ilor. La fiecare astfel de document există o altă variantă care vrea să expună lucrurile așa cum s-au întâmplat ele de fapt, în timpurile vechi – demistificări pe care timpul și frustrarea le-au transformat în mitologie alternativă a triburilor nomade, Ashlanders, marginalizate de puternicele Case nobiliare, conducătoarele triburilor sedentare de Dunmer-i. Heh, și nu pot să vă spun despre documentele secrete ale Inchiziției din Morrowind...

Până la urmă, la orice document sau informație aflată în Morrowind pare să existe un document sau informație alternativă, uneori contradictorie, ce determină jucătorul să ia o anumită decizie, sporind complexitatea acțiunilor ce pot fi executate în joc. Nimic nu este ce pare a fi la prima vedere, ce este bun s-ar putea să fie rău și viceversa, iar asta tinde să devină o caracteristică de bază în Morrowind. Din această dialectică în text se naște observarea legăturilor dintre religie și politică, social, economic. Aceste legături pun de fapt personajele în mișcare și fac ca jocul să fie credibil și dinamic.

Esențial rămâne felul în care jocul, prin text și document, te ajută să înțelegi cum se edifică la modul profesionist o religie, în scopuri politice, economice, sociale etc. Această înțelegere îți poate determina acțiunile, iar textul va căpăta viață chiar prin tine.

Trași de ochi și de urechi!

Impresia cea mai pregnantă despre grafica din Morrowind poate fi rezumată foarte simplu: este foarte ușor cu Morrowind să obții, prin simpla comandă Print Screen, un tablou fantasy ce pare pictat de un maestru al genului. Sunt foarte multe locuri în Morrowind în care aproape că fiecare frame poate fi folosit ca desktop background, spre încântarea ochilor iubitorului de frumos și de fantastic.

Pe lângă fantasticele locații prin care te va plimba Morrowind-ul, vei observa și o atenție extremă (și inspirată) acordată arhitecturii din joc. Practic, fiecare nație, trib sau casă nobiliară din Morrowind este definită și prin arhitectura exterioară (orașele) și interioară (interioarele cladirilor), arhitectură ce diferă de la ținut la ținut, de la religie la religie ș.a.m.d.

Mai e de menționat aici ciclul zi/noapte, diversele condiții meteorologice, texturile geniale și restul de eye-candy (oferit din plin de superbul engine grafic NetImmerse) care va pune în genunchi



până și un GeForce4. Singura problemă a graficii sunt cerințele de sistem extrem de ridicate (gândiți-vă la Ultima IX) care fac dificil accesul jucătorilor cu sisteme medii la minunea numită Morrowind.

Pe partea de sunet a Morrowind-ului, atrage în primul rând atenția muzica. Superbă, amplă și generoasă, coloana muzicală a jocului îți inspiră înalte avânturi și tumultuoase elanuri RPG-stice. Păcat doar că este prea puțină, numai vreo 3-4 piese ce se repetă continuu, dar care sunt atât de frumoase încât nu ajung să te plictisească, nici după zile în șir de joc – o calitate rară a coloanelor sonore.

În rest, sunetul jocului este foarte bun, cu un excelent suport pentru poziționarea tridimensională a surselor de sunet. De aceea, aflat în mijlocul naturii, ai o acută senzație de realism când auzi doi-trei bull netch-i hârjonindu-se pe cer în stânga, în dreapta un cliff racer țipă de nu mai poate, o turmă de guar-i rupe iarbă foarte zgomotos în timp ce paște pe imaș, iar râul susură în spatele tău foarte convingător. O singură problemă există, iar aceasta este recunoscută de producător în readme-ul ce însoțește versiunea actuală de Morrowind. Sunt probleme mari, mari de tot, cu plăcile de sunet dotate cu procesoare Crystal și ESS. Acestea afectează direct frame rate-ul și pot duce chiar la blocarea jocului, asta fără a mai vorbi de erorile flagrante de poziționare tridimensională a sunetelor. Cu un Philips din seria PSC sau cu un Live! nu am avut, însă, nici un fel de probleme. Păcat că Morrowind nu oferă suport EAX, mare păcat.

MODificări

The Elder Scrolls III: Morrowind este un joc imens, îngrămădit pe doar două CD-uri. Surpriza vine însă atunci când realizezi că cel de-al doilea CD este ocupat exclusiv de editorul jocului, TES Construction Set, care este același program pe care l-au folosit producătorii Morrowind-ului în dezvoltarea jocului. Practic, cu editorul acesta poți modifica absolut totul în Morrowind. Nu o să intrăm în detalii pentru că un tutorial pentru acest editor ar ocupa ceva mai mult de două reviste LEVEL puse cap la cap. Ceea ce este însă important de reținut este că editorul permite modificări relativ minore (pentru începători) cât și modificări majore (pentru avansați), ca de exemplu adăugarea unui nou ținut, a unor noi rase etc. Modificările respective sunt folosite ca plug-in-uri în joc. Ai văzut un plug-in care modifică puterea unei vrăji? Nimic mai simplu! Înainte de a rula jocul selectezi plug-in-ul respectiv pentru a fi „încărcat" în joc și gata.

Ceea ce face ca un joc să aibă cu adevărat succes este longevitatea sa, iar ceea ce au aflat developerii în ultimul timp este că poți prelungi artificial ciclul de viață al unui joc prin oferirea unor „unelte" pentru creare de MOD-uri (uitați-vă numai la Half-Life). Singurul impediment este tocmai suportul din partea jucătorilor, dar, din câte am văzut până acum, baza de fani ai Morrowind-ului ce s-au apucat de plug-in-uri este deja imensă. Foarte liniștitor este că aproape orice bug de gameplay întâlnit în joc poate fi reparat cu ajutorul editorului. Aminteam în articol de lipsa de activitate a NPC-urilor, ei bine, deja este în lucru un MOD care să modifice comportamentul personajelor din joc. Lista de posibilități poate continua la nesfârșit, de la plug-in-uri create pentru a rezolva bug-uri din joc până la modificări totale, noi quest-uri sau chiar remake-uri ale unor jocuri mai vechi folosind engine-ul din Morrowind (până acum am aflat doar de două astfel de proiecte ce se ocupă de remake-ul unor jocuri ca Ultima 1 și Fallout).

Așadar, din acest punct de vedere, numai de bine. Așteptăm să vedem ce plug-in-uri o să iasă pe piață în viitorul apropiat.

De ce?

La capătul acestui review oarecum mare, ne întrebăm ușor obosiți dacă am pedalat mai mult pe aspectele negative ale jocului sau pe cele pozitive. De ce, având în vedere că jocul este considerat de noi o capodoperă a genului, în cele din urmă? Ei bine, am mai spus asta undeva în articol, este mai ușor să critici decât să lauzi și am decis că elementele pozitive ale jocului oricum le veți descoperi cu plăcere singuri. Mai mult decât atât, ceea ce caracterizează jocul este ambivalența – mare parte a componentelor sale pot fi luate ca un minus sau ca un plus, după cum vrei să privești jocul. Dacă am scos în evidență unele părți proaste este tocmai pentru ca voi să fiți nevoiți să le luați în considerare și pe cele bune.

Concluzionând, Morrowind este unul dintre puținele jocuri de care TREBUIE să te lași cucerit pentru a-l înțelege și a ști cum să-l abordezi. Numai atunci vei descoperi adevărata sa valoare, ce crește constant cu fiecare plug-in lansat de producător sau de fani. Dar, pentru că totul depinde de atitudinea voastră, o să încheiem astfel: nu spunem că Morrowind este un joc excepțional sau unul mediocru, ci doar că ne place la nebunie să îl jucăm.

■ Mitza & Marius Ghinea

Puțină literatură

Pe lângă textele de sorginte religioasă, am descoperit în Morrowind și nuvele și povestiri literare!! Unele sunt foarte lungi (cred că la una am citit aproape o oră) și în general interesante, deși parcă prea intră în tiparul povestirilor cu final neașteptat. Pe de altă parte, am gustat cu plăcere o scriere în stil horror foarte apropiată de maniera lui H.P. Lovecraft de a aborda genul. Oricum, nu am ratat ocazia de a lectura nici una din aceste istorisiri, ce aduc un plus de atmosferă jocului și îmbogățesc experiența cititorului. Și asta chiar la propriu, pentru că skill-urile pot crește și în urma lecturilor, adăugându-se câte un punct la acestea în momentul deschiderii cărții cu pricina. Skill-ul îmbunătățit este ales în funcție de specificul scrierii și al învățăturii pe care o deprinzi din aceasta.

Titlu	The Elder Scrolls III: Morrowind
Gen	RPG
Producător	Bethesda Software
Distribuitor	UbiSoft tel. 01-2316769
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie RAM	128MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	www.elderscrolls.com

Grafica	19/20
Sunet	12/15
Gameplay	27/30
Feeling	05/05
Multiplayer	N/A
Storyline	20/20
Impresie	09/10

Nota: 92 

The Sum of All Fears

Ieri preview, azi review

Luna trecută vă prezentam în paginile revistei preview-ul la The Sum of All Fears. La finalul articolului spuneam că jocul va fi lansat în toamna lui 2002. Probabil în clipa aceasta vă uitați mirați afară, vedeți soarele orbitor și simțiți căldura de 30 și ceva de grade, așteptați să plecați în zilele următoare la mare și vă spuneți că cei de la **LEVEL** au înnebunit. Încă nu a venit toamna. Așa este! Nici un semn de toamnă încă, dar iată că jocul a apărut. De fapt, jocul a fost lansat doar în Statele Unite, în toamnă urmând a fi lansat și în Europa. Dar cum **LEVEL**-ul are prieteni peste tot, inclusiv peste ocean, iată că vă putem prezenta în acest număr review-ul de la The Sum of All Fears.

Teroriștii nu-ți dau pace nici pe ploaie

Cu picioarele pe Pământ...

Aceasta este senzația pe care am avut-o după ce am pus mâna pe joc. Nimic din fastul, superacțiunea, complexitatea care erau promise. De ce? Am să încerc să iau pe rând, fiecare element, și să vă arăt care este baiul.

În primul rând, jocul este mult prea simplu. Dacă Ghost Recon s-a impus prin complexitatea tacticii, aceasta fiind elementul principal care-l distingea de un FPS de duzină, tocmai acest factor lipsește în The Sum of All Fears. Să nu exagerez, totuși. Tactica există și aici. Doar că echipa pe care o conduci este formată din numai 3 indivizi. Poți intra în pielea fiecăruia și poți să-l așezi în orice loc, unde rămâne de capul lui. În același timp, poți să-i cari pe toți după tine, fără însă a-ți fi de prea mare ajutor. Nu poți să te bazezi decât pe personajul pe care-l controlezi. Sunt două comenzi pe care poți să le dai. Prima ar fi recunoașterea, iar a doua ar fi assault-ul, când mai și trag după inamicii pe care-i zăresc. Problema este că nu sunt în stare să-i depisteze decât atunci când ești mort și atunci nu prea ai mare nevoie de ei.

În al doilea rând, jocul este mult prea scurt. Sunt numai 11 misiuni în campanie care nu pot să dureze mai mult de 3 ore (ba chiar mai puțin) pentru un jucător experimentat. Single-mission-urile au același număr, doar că pot fi abordate în mai multe moduri: lone wolf (singur împotriva tuturor) sau firefight – ești împreună cu întreaga echipă și trebuie să elimini toți inamicii. În campanie poți seta mai multe elemente de ajutor (de parcă ar fi fost nevoie): mai multe echipe de antiteroriști care să pornească în aceeași misiune pentru a te ajuta, un autoaim care va fixa ținta întotdeauna pe inamic, dacă acesta este greu de găsit printre pixelii monitorului, un traseu marcat de o linie albă pe hartă care te va conduce exact în locul în care trebuie pentru rezolvarea următorului obiectiv al misiunii. Cu toate aceste pregătiri, nu veți avea nevoie de ele deoarece teroriștii, chiar și pe nivelul mediu, au absolvit cu siguranță Școala Celor Mai Proști Teroriști Din Lume. Singura


În văgăuni se-ascund dușmanii


O deschidere care se va închide


Femeie, ține un pic sabia asta!

problemă pe care o pune AI-ul din când în când apare în momentul în care intrăm într-o încăpere. Atunci murim foarte repede dacă nu avem norocul să-i găsim întorși cu spatele. Un lucru ciudat se întâmplă: să zicem că am salvat, am mers mai departe și după aceea suntem nevoiți să încărcăm. În momemtul când trecem din nou prin zonele în care am aranjat câțiva teroriști, vom observa că nu ne va fi la fel de ușor. E ca și cum, în momentul reluării, aceștia au devenit oarecum conștienți de locul prin care vom veni și de ceea ce le pregătim.

Armele pe care le are la dispoziție trupa noastră de șoc sunt puține: un pistol, un SMG cu amortizor și flash-uri. În training ne sunt prezentate mai multe arme (inclusiv un aruncător de grenade), pe care însă nu le vom putea folosi decât în multiplayer (numai aici vom avea la dispoziție și sniper-ul).

Realitate?

Există câteva elemente care fac ca jocul să pară cât de cât real. În primul rând, mișcarea personajelor este sacadată. Aceștia gâfâie în momentul în care aleargă. Arma are un fel de zoom care s-ar putea datora concentrării cu care privește militarul ținta. E drept că nu prea văd cum poți să vezi mai de aproape în clipa în care alergi dar, la urma urmei, pentru un soldat antrenat în condiții vitrege totul este posibil. Apoi, personajul nu are nevoie de prea multe gloanțe pentru a muri. Depinde și de zona în care este atins, dar două sau trei gloanțe sunt suficiente. În timpul când se trage asupra lui și este atins, jucătorul nu se poate mișca. Pământul tremură, vederea nu mai poate fi fixată într-un anumit loc, deoarece personajul este în convulsii.

Misiuniile au câte 3-4 obiective diferite. Printre acestea se numără cele specifice trupelor de acest gen: recuperarea anumitor documente sau sustragerea unor documente incriminatorii pentru teroriști, dezamorsarea unor bombe și salvarea ostaticilor, plantarea de dispozitive de urmărire în locațiile sau servietele teroriștilor. Ultimul obiectiv al oricărei misiuni va fi ori menținerea în viață a tuturor membrilor echipajului, ori ajungerea la punctul de salvare. Pentru misiunile încheiate soldații noștri vor primi medalii și vor fi înaintați în grad, în funcție de numărul de inamici eliminați.

Din păcate, toate scenariile se desfășoară în interioare. Grafica, oricât de bine ar desena un perete, o ușă, un terorist care îndreaptă arma spre tine, nu poate să aibă nimic spectaculos. Este o atmosferă apăsătoare, fără efecte speciale și fără nimic care să-ți taie răsuflarea. Sunetele și zgomotele pe care le fac personajele sunt... prezente, dar și aici parcă lipsește ceva.

Salvarea

Probabil că singura salvare a acestui joc poate veni de la multiplayer. Acesta poate fi un joc de echipă, cooperative (pentru rezolvarea misiunilor vor coopera toți jucătorii) sau single (primul jucător care va ucide un oponent va fi vânat de ceilalți, locul lui fiind luat de cel care a reușit să-l ucidă). Cele două tabere sau jucătorii care se vor confrunta au la dispoziție un arsenal mult mai bogat. Hărțile sunt bine realizate și sunt echitabile. Cu toate acestea, nu știu în ce măsură multiplayer-ul ar putea salva un joc care este mult prea fad în conținutul său.

În cele din urmă, judecătorii finali veți fi voi. Mult succes!

Sebah

Titlu	The Sum of All Fears
Gen	FPS
Producător	Red Storm Ent.
Distribuitor	Ubi Soft
Procesor	PII 400 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	sumofallfears.ubi.com

Grafica	15/20
Sunet	10/15
Gameplay	20/30
Feeling	03/05
Multiplayer	09/10
Storyline	07/10
Impresie	06/10

Nota: 70


Un conac plin cu Binladeni

Battlecruiser Millenium

Atenție! Nebuni în libertate!

În primul rând o să vă spun din start că jocul despre care scriu ăștia de la **LEVEL** a apărut de vreo trei-patru luni, așa că este cam depășit. Mea culpa, dar asta este situația. S-a întâmplat ca producția de față să fie un pic prea complicată pentru mințile mele pregătite pentru orice altceva (FPS, RPG, RTS, TBS etc.) decât pentru jocul-toate-ntr-unul. Da, cam asta veți experimenta în rândurile care urmează: un joc care nu poate fi categorisit, nu pentru că este un stil complet nou, ci pentru că este orice stil doriți.


10 kill-uri. Da, am notat.

Evident, un om cu capul plin de sinapse coerente nu cred că ar fi vrut să facă așa ceva. Însă, iată că direct din țara de origine a lui „American Psycho" și a lui Jim Carrey, ne-am pomenit cu ceva care tinde să sfideze și limitele nebuniei, nu numai ale stării obișnuite de relativă normalitate, atât de des întâlnite... Mda, după o lună de luptă acerbă cu mine însumi, am descoperit că și cei care au pretenția să joace Battlecruiser au nevoie de o „perspectivă" oarecum deformată asupra realității, de altfel atât de subiective. Așa că, înarmat cu voință, experiența lui Jung și visurile lui Freud, am intrat într-o stare de acut antirealism și m-am apucat să joc.

The beginning

Așa cum se obișnuiește, voi începe cu „the beginning" și nu cu „almost the end" cum fac alții. Ceea ce am spus mai sus confirmă faptul că, acum, la o săptămână după ce am jucat, încă nu mi-am revenit. Dar să trecem peste asta așa cum camionul bețivului trece peste câinii comunitari și să nu ne gândim la soarta crudă a bietelor animale. Din start, o să vă spun că pentru a putea juca repede aveți nevoie de manualul jocului, același cu cel pe care l-am pierdut eu în timp ce mergeam la o întrunire a Gamerilor Anonimi. Fără el nu veți putea juca decât dacă citiți acest articol (glumesc) sau dacă aveți răbdare cât China, nervi de controlor de zbor, un pic de nebunie și un joystick.

Așadar, după instalare, vă recomand aplicarea ultimului patch care rezolvă principalul bug al jocului – nu prea merge. Apoi porniți-l și așteptați. Din meniurile care vor apărea, vă rog nu folosiți cel numit tutorial decât dacă citiți și învățați mot-a-mot documentul ce vine odată cu jocul, numit la rândul lui, Tutorial.

Chiar dacă ceața confuziei o să vă îmbrumeze neuronii, nu-i nimic, cu timpul o să vă prindeți care-i spilul, de fapt. În primul rând, jocul oferă două modalități de joc: una reprezentată de cele două campanii, iar cealaltă de tipul Roam, ceea ce înseamnă că veți putea alege una dintre rasele prezente și o „meserie" pe care o doriți și veți fi liberi să colindați universul cum vreți și să faceți ce vă doare capul.


Când Moartea arată frumos!

Stau să plece

The beginning 2

Trecând peste multe lucruri, în acest joc veți putea călători în spațiu, din spațiu pe planete, de pe planete la diferite baze cu mașina, tancul, avioane, teleportoare, nava mamă, first-person, etc. În spațiu, dacă vei fi commander, vei controla nava mamă (Trasporter, Cruiser etc.) și oricare dintre fighter-ele și shuttle-urile pe care le ai în dotare pentru situații de urgență plus faptul că vei putea ieși în first-person în spațiu. Dar, ca să nu vă amețesc, o să încep descriind cariera de căpitan al unui battle-cruiser militar, cea mai grea dintre toate meseriile. De pe stația orbitală de bază, veți fi lansați în spațiu. Aici, după ce veți roti un pic de joystick, se va auzi ceva de genul „Urgent message recieved". În acest moment, va trebui să dați clic pe un anumit butonaș din stânga, TCO, și apoi pe un altul numit Commlink. Aici veți afla care este misiunea. Acum începe nebunia. Ca și commander, aveți în subordine o mulțime de oameni, de la ofițerii de departamente până la Marines, medici, ingineri, piloții pentru fighter-ele din dotare etc. Toți aceștia au diferiți factori, reprezentând experiența, AI-ul, Factorul de oboseală și Factorul de foame. Așadar, aceștia trebuie odihniți, hrăniți, trimiși să desfășoare diferite activități pentru a câștiga experiență (vezi piloții) sau pentru a repara nava, pentru a pregăti navetele de lansare (vezi inginerii) sau pentru a căuta intrușii de pe navă (vezi Marines) etc. Toate acestea le puteți examina în meniul Tactical/Crew. Din seria de meniuri din care face parte Tactical vă ocupați practic de administrarea și coordonarea tuturor activităților legate de navă, de la lansarea navetelor până la împărțirea energiei între diferitele segmente funcționale ale navei. Tot de aici efectuați și comerțul atunci când docați pe o stație orbitală.

RPG

După cum spuneam, jocul acoperă o largă gamă de genuri. Partea cea mai importantă este aceea de Role Playing deoarece totul se desfășoară în jurul personalității noastre. Veți câștiga experiență care va fi folosită la avansare în grad și la creșterea salariului. Dacă efectuați acțiuni nebunești veți fi decorați după un plan foarte strict pe care îl găsiți în manual. În același timp aveți piloții navetelor de luptă. Aceștia trebuie folosiți neapărat, chiar și pentru patrulare, deoarece câștigă experiență care este foarte necesară în luptă. La fel și cu inginerii și trupele de Marines: toți au nevoie de activitate pentru a deveni cât mai eficienți. Acum, cea mai mare parte din activitate se desfășoară în spațiu. Trecând peste partea de simulator spațial, veți avea diferite misiuni în care va trebui să coordonați un atac terestru pentru cucerirea unei planete, spre exemplu. Pe lângă posibilitatea unui bombardament orbital, va trebui să încărcați pe navetele de transport niște trupeți pentru a-i coborî pe planetă (exemplu practic de lucru cu meniurile). Din Tactical/Crew veți selecta câțiva Marines cărora le veți da ordin să meargă spre SC-uri (shuttle controls). Acum, dacă doriți să participați și voi, vă veți da și vouă același ordin. Din Main Bridge intrați în TCO, selectați planeta care vă va apărea ca un dreptunghi cu diferite cvadrante și regiuni. Selectați naveta dorită și dați-i ordin să meargă unde doriți. O altă posibilitate ar fi să trimiteți trupeții spre transportor și să-i teleportați fie singuri, fie împreună cu voi pe planetă. Pe această planetă vă veți trezi în postură de FPS-ist de unde veți coordona restul activității. Aveți grijă! Moartea este irevocabilă. Indiferent de postură, dacă alter ego-ul vostru moare, atunci e mort peste tot.

În anumite misiuni veți primi un avertisment de genul „We have intrud- >

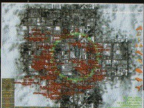
Mi-am luat Merțan

Mda. Avem și portavioane

Când laserul nu glumește


Am ieșit un pic la aer

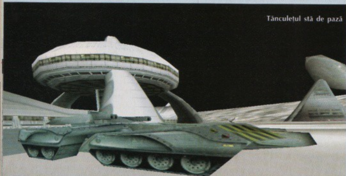

Colorata intrare in hiperspațiu


Bază. Vedere de pe orbită.

ers on board". În acest caz e bine să aveți câtiva Marines setați pe Searching pentru a-i găsi pe intruși și a-i anihila. Pe parcursul acestor operațiuni setați și câtiva medici pe Searching pentru a-i găsi pe răniți și a-i vindeca. Răniții care nu sunt deja în Medibay vă recomand să-i trimiteți manual. A, apropo de intruși, vă recomand ca atunci când vă treziți cu ei pe navă să tăiați energia pentru shuttlebay pentru că aveți șansa să rămâneți fără navete – se fură, domnilor! Dacă vi se spune că aveți personal cu Indice de oboseală mare, îi veți găsi notați cu galben. Tot ce trebuie să faceți este să-i setați pe Off-Duty până când se odihnesc, apoi îi puteți trece din nou On-Duty. Dacă nu ați amețit, atunci înseamnă că realizați la ce nivel atinge complexitatea jocului, iar dacă nu realizați, credeți-mă, ați amețit.

Simulator Spațial

Cum spuneam, partea predominantă, cea mai gustată și mai bine realizată a acestui joc este aceea de simulator. Privind ecranul, veți observa o mulțime de „ferestre" și de butoane care nu conțin mai mult de trei litere pe post de explicație. Asta nu este o problemă prea mare, deoarece documentul ce vine cu jocul vă va explica totul. Eu o să vorbesc despre partea mai practică. În primul rând, nava este dotată cu două sisteme principale, unul defensiv și unul ofensiv (dăăăăăă...). Cel defensiv este alcătuit dintr-un Shield și un Cloak Sistem. Ambele au nevoie de câte un element mineral specific fără de care nu funcționează. Spre exemplu, Shield-ul folosește Plutonium. Aceste minerale vă recomand să le aveți tot timpul din belșug. Trebuie să spun că, pentru a salva energie, off-combat, puteți reduce intensitatea scutului și a altor sisteme de care nu aveți nevoie. În anumite situații, Tractor Beam-ul poate fi folosit și ca sistem defensiv – imobilizarea inamicului.


Tănculețul stă de pază

Sistemul ofensiv, ca să zic așa, pentru că poate fi considerat oarecum și defensiv, este alcătuită dintr-un set voluminos de rachete (depinde de tipul de navă), tunul principal și două turete care fac parte din PTA System. Acestea din urmă trebuie activate deoarece trag în tot ce intră în raza lor fără a necesita control. Tunul principal este recomandat în special experților, deoarece necesită o grămadă de exercițiu.

Există un sistem de ghidare, dar este extrem de relativ. Totul ține de puterea de apreciere a distanței, vitezei și direcției navei adverse și de experiență. La capitolul rachete se pot spune multe, având în vedere mulțimea categoriilor

Iară m-a prins revelionul băut



Şi mă dau cu fighter-ul



existente. Dar mai las şi manualul să vorbească întrucât eu încep să obosesc. Sunt atâtea şi atâtea de spus... că nici nu ştiu ce să mai zic. Cert este faptul că luptele nu sunt foarte spectaculoase, dar sunt foarte grele. Navetele de luptă trebuie folosite numai în cazul în care inamicii sunt de dimensiuni mici pentru că altfel riscaţi să le pierdeţi destul de repede.

Rachetele ghidate nu dau rezultate foarte bune decât dacă sunt trase de inamici, iar manevrabilitatea colosului de care dispuneţi nu excelează. Oricum, pe măsură ce avansaţi veţi beneficia de banii necesari upgrade-urilor şi veţi face faţă din ce în ce mai bine.



Vedere principală: On the bridge

Celelalte

În ceea ce priveşte restul posibilităţilor de joc, să nu vă aşteptaţi la cine ştie ce. Grafica este de nivel mediu spre scăzut, decorurile planetelor sunt placide, iar de multe ori plictiseala vă va cuprinde crunt. Cel mai frustrant aspect referitor la acest joc este cel legat de modul de a călători prin spaţiu. Nu de multe ori veţi fi nevoiţi ca între două puncte iar călătoria să dureze peste o oră (în timp real), cu toate scurtăturile reprezentate de porţi, găuri de vierme şi alte zone de instabilitate în spaţiu. Noroc că există super auto-pilot, căci veţi putea în acest timp să citiţi, să dormiţi, să ieşiţi cu prietena, să vedeţi un film etc. Totuşi, când veţi avea suficienţi bani, o să vă puteţi achiziţiona un aparat care permite saltul instant în orice zonă a spaţiului. Astfel veţi scăpa de frustrări. Însă până acolo este drum lung... În primele misiuni din campanii nu prea veţi avea ce face. Veţi escorta de colo-colo câte o navă Diplomat „n" (n fiind maxim 9), bătaie mai rar şi atunci o să cam ieşiţi în pierdere, veţi mai proteja câte un cargo şi de abia pe la a cincea misiune veţi avea într-adevăr ceva de luptă.

Pe parcursul campaniei pot să vă asigur că dacă nu veţi aduna cargourile rămase în spaţiu şi nu veţi face comerţ vă veţi trezi că nu mai puteţi continua din cauza banilor şi nu veţi mai avea radium (combustibilul principal). În cazul acesta vă propun să puneţi una dintre navete să vă remorcheze până la prima staţie orbitală, să vindeţi tot şi să luaţi radium. Apropo de comerţ, fiţi foarte atenţi, că fiecare produs are câte un indice gen AD, MN etc. Acest lucru înseamnă că produsul respectiv este mai ieftin pe staţiile orbitale care au acelaşi indice. O modalitate aferentă de a face bani ar fi să trimiteţi o dronă pe planetă pentru a face minerit, să o lăsaţi acolo ceva timp şi apoi să vă întoarceţi să o ridicaţi.



Ei, m-ai prins? Îmi faci una și din față?

The End or... not

De ce nebuni în libertate? În acest cadru există două tipuri de nebuni: cei mai mari, aceia care au creat jocul și reprezentați cu mândrie de către acest Derek Smart și cei mai mici, reprezentați de noi, cei care jucăm. Ideea de joc este foarte bună, însă jocul în sine este mult prea mare și complicat ceea ce duce la un bagaj imens de bug-uri. Apoi, referitor la concepție, partea FPS și cea de șef de tanc sunt foarte prost realizate din toate punctele de vedere, mai puțin poate acela legat de complexitate. Dacă am face abstracție de grafică am putea spune că libertatea oferită în acest gigant al jocurilor pe calculator poate da dependență și poate crea obsesii. Acum, sincer, ceea ce ați citit mai sus nu poate decât să vă bage în ceață. Pentru mine lumea reprezentată de joc a căpătat un înțeles foarte profund și se desfășoară de la sine, de aceea nu pot vorbi din perspectiva celui care își aruncă o privire fugară peste el. Relațiile care există între diferitele rase din joc, modalitatea de comerț, luptele, totul a devenit un fel de reflex, un fel lucru apriori. Îmi este foarte greu să explic unele aspecte care mie mi se par atât de evidente. Ca o paralelă, ar fi ca și cum ar trebui să explic de ce obiectele ocupă un volum în spațiu. Adică pur și simplu îl ocupă, cum de ce? Este... de la sine înțeles. Dacă îl veți juca, veți înțelege ce vreau să spun. Și, haideți, nu pot să ocup toată revista cu un singur joc, nu?

■ Locke

P.S. Derek Smart va lansa la primăvară un sequel, Battlecruiser Millenium: Generations care se anunță mai mare, mai complicat și cu o grafică net superioară. De asemenea există șanse ca în viitor să devină on-line.



Sunt sigur că trebuie să vină ceva de acolo

Titlu	Battlecruiser Millenium
Gen	De toate
Producător	3000AD
Distribuitor	N/A
Procesor	PII 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
ON-LINE	www.3000ad.com

Grafica	13/20
Sunet	13/15
Gameplay	26/30
Feeling	03/05
Multiplayer	N/A
Storyline	13/20
Impresie	09/10

Nota: 77





NGT Roland Garros 2002

E ceva... cu tenis...

După ce s-au curățat toate cojile de semințe de pe teren și toate ambalajele de la pufuleți (înainte trecuse o grupă de copii în excursie de informare), Kuerten se apropie și mai îndepărtă și el cu racheta sa de tenis Head Double Extension Triple Power resturile rămase de la picnicul oamenilor de serviciu. Cu două dintre cele trei trăsături semnificative ale feței sale adunate într-o grimasă adresată arbitrului de scaun, de altfel atent la minijupa ce nu reușește să acopere nici măcar buricul unei spectatoare ingenue, Kuerten se hotărește să se apuce de golf. Dar înainte de asta se împiedică de lopata neglijent lăsată în mijlocul terenului lângă gaura unui hârciog și se alege cu o fractură deschisă la nivel inghinal.

Povestea mingii

O minge de o culoare galbenă, poate ușor gălbuie, protejată de un puf murdar de un scris cu carioca, a luat pieptiș drumul greu al afirmării pe terenurile de tenis din campionatul de la Roland Garros. Fiind lovită de unii dintre cei mai de renume tenismeni ai timpului, printre care se numără Gustavo Kuerten, Sebastian Grosjean, Kiefer și Dementieva, mingea noastră este destul de șifonată mai ales că diferitele terenuri pe care e lovită diferă, sare ba pe iarbă ba pe zgură, plastic și din nou pe zgură. Totuși, cel mai mult i-a plăcut când a ajuns în Australia la Australian Cup. Teren moale, spectatorii erau de treabă, zgomotoși dar civilizați. A învățat și limbi străine... Fiecare campionat este comentat în limba țării respective. I-a plăcut mult asta.

Dar a realizat și că jucătorul controlat de calculator este foarte slab. Dacă nu face dublă greșeală, atunci sigur nici nu se întinde măcar după minge la retur. Chestia asta chiar a lăsat-o debusolată și cam enervată.

Jocul la dublu de asemenea este o hibă. Partenerul este un bălălău care, dacă face un pas, este pentru că l-ai rugat tu ușor cu racheta peste cap. În schimb, adversarii se mișcă de parcă viața lor ar depinde de meciul ăla. Nu știu de ce. Că nu depinde.

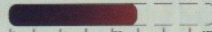
Mingea în cauză se mai întreabă de ce oare nu poate nicicum să iasă din joc în timpul meciului. Normal că există posibilitatea unui Alt+F4, dar nu ar vrea să iasă chiar până în Windows-ul pe care oricum nu-l înțelege ea prea bine. Și mai are o neclaritate. Cine oare s-a gândit la sistemul de control al mingii? Nu știu cum se face, dar cele două taste pentru lovirea mingii sunt Enter și Escape... DUH!!! Și imaginați-vă ce îmbârligare de degete este pe tastatură... Partea și mai proastă este că nici măcar nu le poți schimba.

Oricum, cu toate aceste părți proaste, jocul mi-a plăcut. A fost ceva diferit și mi-a făcut plăcere să îl joc. Pentru un timp destul de scurt, dar l-am jucat. Un mod relaxant de a trece de la ceva la altceva.

■ Koniec

Titlu	NGT - Roland Garros 2002
Gen	Simulator sportiv
Producător	Carapace
Distribuitor	Wanadoo
Procesor	PII 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
ON-LINE	www.ngt-game.com

Grafica	15/20
Sunet	13/15
Gameplay	20/50
Feeling	04/05
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	07/10

Nota: 59 



Stai mă că n-am dat tare!

Greu... și mâine mă duc și la coasă!


Să trag acuma, sau îl las să-și termine treaba?

Die Hard: Nakatomi Plaza

Bruce Willis și probleme sale existențiale

Brusc, ușa se dă de perete. Toată lumea încremenește pe scaune. Alice simte cum se ridică vapori de alcool din paharul pe care îl ține sub nas și totuși nu își poate lua ochii de la străinul ce a intrat ân bar și îi ține pe toți la respect prin simpla sa prezență. Cei trei bodigarzi se ridică de pe scaunele lor de lângă ușă și se înclină cu respect. Alice are o bruscă senzație plăcută de căldură în pântecele său. Ochii i s-au umezit și cu o mișcare calculată își umezește buzele cu limba, nedesprinzându-și privirea din ochii reci și nepăsători ai bărbatului mic de înălțime și totuși așa de impunător.

O personalitate din lumea Hollywood-ului se ridică de la o masă din secțiunea VIP a barului și, cu o privire ce nu prevestește nimic bun, se îndreaptă spre ușa încă dominată de silueta prea puțin deslușită prin fumul trabucurilor de bună calitate aprinse la fiecare masă.

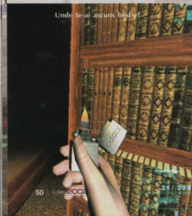
Alice se așază mai bine pe scaun spunându-și că așa ceva nu merită pierdut. Demult nu s-a mai simțit așa de tânără și de emoționată. „Nici când Jimmie m-a atins ca nimeni altcineva în seara balului de absolvire, nu m-am pierdut așa ca în fața acestui bărbat care nici măcar nu m-a învrednicit cu o privire..."

Când străinul sparse tăcerea cu o exclamație de surpriză, Alice știu că ceva nu este în regulă. Cei doi se cunoșteau.

„Vilis, Brusc Vilis! Tu ești, mă?! Bate-te-ar norocul să te bată... Ți-au dat ăștia drumul de la filmări așa devreme?"

„Ce mă Arnoalde, crezi că toți fac ce vor cu mine după cum ți se întâmplă ție?"

Alice după această întâmplare schimbă barul.



Unde te-ai ascuns bestie?

Să mori tu!

Cum, cred, toată lumea a văzut filmul Die Hard 2, știți că tovarășul Bruce Willis a luat pacea lumii în mâinile proprii și încearcă să o țină cât mai confortabil posibil. Cam același lucru se întâmplă și în jocul Die Hard: Nakatomi Plaza.

După ce John McClane își face intrarea la petrecerea de Crăciun într-un mod triumfal – limuzină cu șofer la scară, costum la patru ace și pantofi de lac cu șirete – este nevoit să se bată cu teroriști de talie internațională, teroriști ce au pus mâna pe o mare sumă de bani, dar, mai ales, au pus mâna pe soția lui. Mare greșeală. De parcă ei nu știu că mașina, nevasta și telecomanda nu le atinge nimeni...

Ținând exact aceeași linie ca și filmul, jocul încearcă să creeze aceeași senzație de acțiune non-stop, dar este departe de acest lucru. Când, totuși, se pare că ești ținut sub tensiune de sunetul MP5-ului din dotare, se trezește domnul care și-a împrumutat vocea lui John să scoată o maximă pe un ton de Gay Parade.

La capitolul sunet, jocul stă destul de prost. Vocile personajelor nu sunt nici pe departe ce ar fi trebuit să fie. John McClane vorbește de parcă tocmai ar fi realizat că i-ar

Tre' să sun la 911! Care o fi numaru'?!

The garage has been secured. Had a couple of clowns in here

Scoate-mi mă lanterna aia din ochi că-mi dă sângele pe nas...

sta mai bine cu tanga, Alan Rickman consideră că tonul unei educatoare de la grădiniţa paişpe este cel mai potrivit pentru a ţine sub control 50 de ostateci, iar Hans Gruber are cea mai mare cantitate de prune ce poate intra în gura unui om de 2 metri şi 10 şi 120 de kile. În schimb, zgomotele scoase de arme sunt veridic realizate, rafala sună ca o rafală, şuieratul unui glonte este şuieratul unui glonte, iar un ricoşeu nu am avut ocazia să aud căci nu aveam cum. Ricoşeuri probabil în Nakatomi Plaza Se Întoarce.

Engine-ul pe care a fost construit jocul este Lithtech, cel folosit şi în No-One Lives Forever şi în Alien vs Predator 2. Cu toate acestea nu se vede. Grafica este repetitivă, plictisitoare, monotonă. Dacă te plimbi prin birouri sau prin canale te loveşti tot de aceleaşi culori, aceleaşi poligoane puţine la număr, aceleaşi nuanţe de gri spălăcit. Personajele sunt cam sărac realizate, după cum spuneam mai sus, puţine poligoane s-au folosit pentru crearea lor. Dacă aveţi ocazia, merită să vă uitaţi la mâinile lor. Sunt gigantice, pline de pete şi au un aspect bolnăvicios. Cred că le-ar fi stat mult mai bine unor orci muncitori în mină cu asemenea mâini.

Filmuleţele din timpul jocului sunt destul de confuze. Personajele fiind prost realizate din punct de vedere grafic, nu îţi prea poţi da seama care din ei vorbesc. Gurile lor urmăresc un scenariu gen acvariu, unde trebuie doar să deschizi şi să închizi gura la timp. În timpul acestor filme nu ai posibilitate de mişcare, nu îi poţi tăia macaroana unui terorist care perorează la greu în faţa ta, ci trebuie să aştepţi până termină. În timpul luptelor, contracandidaţii tăi îţi aruncă în faţă diferite replici lătrate într-o engleză germanizată care te face să tragi cu şi mai multă sete în feţele lor pătate de pistrui.

Cred că am omorât acelaşi tip de vreo treizeci de ori. Cum teroriştii sunt cu sutele, iar modele sunt vreo cinci, normal că dădeam nas în nas cam tot cu acelaşi prăpădit. Era unul mai grăsun şi ăla, săracul, era tot timpul la înaintare. Cred că era calul de bătaie al saşilor ălora denaţionalizaţi. Pentru început a fost stresant, dar apoi d-abia aşteptam să-i mai bag vreo două gloanţe în burdihan. Cel mai haios moment a fost când l-am întâlnit de trei ori în aceeaşi încăpere, de murea într-un colţ şi trăgea din altul.

S-a văzut în joc că licenţa a fost destul de limitată, în toate filmuleţele s-a evitat să se arate faţa lui Bruce Willis sau a lui Allan Rickman. Mai rău. Toate oglinzile de prin băi nu reflectau. Aşa că nu ai avut nicicum să vezi cum a fost realizat personajul tău.

Da' să mori încet...

Un lucru nou introdus în acest joc a fost sistemul de ţinut evidenţa asupra sănătăţii. Nu este obişnuitul health bar, ci ai trei indicatoare. Unul sub formă de plămâni ce indică stamina, un creier pentru moral şi o inimă pentru starea fizică în care te afli. Stamina se modifică în funcţie de cât de rapid te mişti, de salturile pe care le faci şi de timpul pe care îl petreci alergând. Cu toate că acest lucru nu modifică nimic în timpul unei lupte, el te afectează când trebuie să scapi repede dintr-un loc periculos. Moralul scade dacă te afli într-o situaţie tensionată, de exemplu când eşti înconjurat de o groază de enemici. Cu toate astea nu am văzut nici un fel de diferenţă în gameplay când eşti cu moralul la pământ sau cu el la maxim.

Normal că până la urmă tu tot o să-i baţi pe nenea ăia răi, reuşeşti să protejezi stratul de ozon şi să ieşi dup-aia la o gogoaşă la două paie cu doamna soţia ta. Dar toate astea le face cu senzaţia că jocul ar fi putut mai mult, mai ales cu engine-ul de care a avut parte.

■ **Koniec**



Budha... unde Budha?

Titlu	Die Hard: Nakatomi Plaza
Gen	FPS
Producător	Piranha Games
Distribuitor	Sierra
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	PII 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	www.sierra.com/games/diehard
Grafica	15/20
Sunet	10/15
Gameplay	25/30
Feeling	03/05
Multiplayer	N/A
Storyline	15/20
Impresie	07/10

Nota: 75



Multe culori și reclame... Club Lady... hmmm

Jet Set – solar racing



O plimbare prin New York... alături de tren

The Slums - basal racing

New York Race

Al șaselea element

New York, mult mai departe în viitor, în viziunea lui Luc Besson. Un oraș înalt, foarte înalt, cu sute de milioane de oameni înghesuiți pe verticală, în cubicule. Și „străzi", dacă le putem numi străzi... Spații goale între zgârie-nori, prin care circulă cele mai ciudate mașini, de poliție, de autobuz, de ce vreți voi. Și, mă rog, de ce nu ar face cineva și un joc de curse cu mașinile astea? Ba chiar l-a făcut cineva, și anume Kalisto, în distribuția Wanadoo și sub licența Gaumont.

Titlu	New York Race
Gen	racer
Producător	Kalisto
Distribuitor	Wanadoo
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	www.kalisto.com

Grafica	**16/20**
Sunet	**14/15**
Gameplay	**25/30**
Feeling	**04/05**
Multiplayer	**14/20**
Storyline	**N/A**
Impresie	**07/10**

Nota: 80

Brusc... Jovovich

Curse, curse, dar cu cine? 14 ciudați se vor lupta împotriva ta, adică a lui Bruce Willis în rolul său din film. Cursele au loc în locații până acum complet necunoscute din New York așa cum apare orașul în The Fifth Element. Totuși, unitatea cu filmul s-a păstrat și întreaga atmosferă din joc pare identică cu cea de pe ecran: nebunie în trafic, reclame cât zgârie-norul, locații construite exclusiv din sticlă și oțel etc.

Jocul poate fi jucat în „campionat", progresiv, câștigarea unei curse permițând trecerea la stadiul următor. Ceea ce a reușit să mă stupefieze de fiecare dată a fost startul. Dacă eu, indiferent de mașina pe care o aveam în dotare (speeder, hovercar sau cruiser) porneam ca tras de o pereche de boi nemâncați cu zilele, concurenții plecau în trombă și mă lăsau să înghit poluarea pe care o emit cu nesimțire. Ciudățenia însă continuă: imediat ce reușeam să ating viteze superioare, oponenții nu mai erau așa de eroi și, cu ceva îndemânare, noroc și cunoaștere „pederostică" a traseului, puteam să obțin locuri fruntașe fără probleme.

Atmosfera jocului este, așadar, excelentă. Plimbările prin mari centre comerciale sau acvariul din New York-ul anului 2215 sunt tot atât de fascinante pe cât sunt și cursele din The Slums. De altfel, cursele New York Race sunt împărțite pe categorii:

- **Middle Class** – alergare în zonele industriale și de afaceri;
- **Jet Set** – chiar în vârful zgârie-norilor;
- **Chinatown** – cartierul Chinezesc cu foarte mult trafic;
- **The Slums** – la baza turnurilor, în întuneric și ceață.

Jocul nu este însă unul axat pe fair-play. Cursele mi-au adus amine, într-o anumită măsură, de Hi-Octane. Cu alte cuvinte, puteți câștiga cinstit doar dacă aveți noroc, pentru că, altfel, concurenții vor folosi un întreg arsenal, scuturi și power-up-uri pentru a vă pune bețe în roate.

În acest condiții, jocul în modul Keirin devine foarte antrenant. Ce este Keirin? Este ceva asemănător cu Knock-out-ul din NFS, cu deosebirea că eliminarea „codașului", a „zalei uzate" din lănțugul cursei nu se mai face de la cursă la cursă, ci de la checkpoint la checkpoint. La fiecare asemenea punct de pe parcursul traseului cel care rămâne ultimul iese din cursă. În acest condiții, e evident că lupta e strânsă.

Avem, așadar, un joc de curse în lumea din The Fifth Element, cu viteză, arme, trafic și, nu în ultimul rând, grafică decent realizată și o muzică pe care o recomand cu toată convingerea. New York Race merită încercat de oricine, chiar și de cei care (încă) nu au auzit de Luc Besson.

Mike

Robo Rumble

Încă o strategie full pentru cititorii noştri

În fiecare lună **LEVEL** a încercat să vă aducă un joc care să vă încânte. Având în vedere numărul mare de cititori şi faptul că nu fiecare are un sistem care să-i permite să joace ultimele apariţii, noi am încercat întotdeauna să vă oferim un joc care să meargă pe cam toate sistemele pe care le au cititorii noştri, şi, în acelaşi timp, să atragă prin jucabilitate, calitate şi printr-o linie nouă, inovatoare, care a influenţat mai departe evoluţia jocurilor de tipul respectiv. Iată că în această lună **LEVEL** vă aduce în case Robo Rumble. Probabil că deja vă întrebaţi: „Robo Rumble? Ce-o mai fi şi ăsta?" Curioşi, veţi băga CD-ul în unitate şi veţi începe să-l instalaţi (dacă nu aţi făcut-o deja de cum aţi ajuns acasă). Acum va trebui să citiţi neapărat

Detaliile tehnice

După cum am încercat să vă arăt şi mai sus, jocul va merge pe un sistem minim pentru zilele noastre. Ce înseamnă asta? Că poate porni pe software rendering, neavând nevoie de o placă 3D. Şi cu toate acestea este o strategie 3D. În concluzie, se vor putea bucura de o strategie 3D şi cei care sunt mai puţin norocoşi decât noi şi nu au un GeForce acasă. Există însă o problemă în momentul în care trecem pe 3D. Meniul nu va avea scris textul pe butoane. Prin urmare recomand celor care doresc să-l joace la maxima capacitate din punct de vedere al graficii pe care o permite jocul, să-l pornească întâi în software, pentru a se obişnui cu meniurile şi numai după aceea să-l seteze pe Direct 3D.

Cam aceasta ar fi singura problemă de care vă puteţi izbi la rularea jocului.

Salvaţi Pământul

Lumea se află într-o situaţie dificilă. La început lucrurile stăteau destul de bine. Omenirea încerca să colonizeze planeta Marte. Din păcate, colonizarea nu a reuşit. Dar, în peregrinările lor pe planeta roşie oamenii au descoperit o armă imensă care era îndreptată spre Pământ. Anul era 2082 şi întrega suflare a început să se teamă pentru viitorul ei. O.N.U. s-a gândit să nu stea cu mâinile în sân şi a început să caute pe cineva care să-i ofere o putere de foc destul de mare pentru a distruge arma respectivă. În acest moment intră în povestea noastră două corporaţii care doresc să câştige



La atac, roboţii mei! — Cred că tocmai am pierdut câţiva roboţi — Banii, viaţa sau uleiul?



acest contract. Pentru că nu s-au decis să dea cu banu' pentru a descoperi care este mai puternică, corporațiile au început să se joace de-a războiul pe Marte, iar cea care va avea șansa să-l câștige va obține și contractul și onoarea de a-i distruge pe extratereștri cu arma.

În concluzie, jucătorul va putea alege între cele două facțiuni care se află în conflict: Red Star Robotics sau Terraflux, care au unități diferite, tactică asemănătoare și sunt mânate de o incredibilă ură una față de alta. Nu există scenarii sau single-missions, doar campania în care trebuie să alegem una din cele două părți. Fiecare parte va conține 15 misiuni, urmate de una bonus. La sfârșitul fiecărei misiuni vom avea posibilitatea de a salva, aceasta fiind singura modalitate de a relua misiunea de la capăt. Asta numai dacă nu aveți intenția să reluați totul de la început. Jocul oferă și modul multiplayer, cu până la 4 jucători, ceea ce asigură cu siguranță un mic divertisment în LAN.

Strategie

Spre deosebire de strategiile clasice, Robo Rumble se evidențiază printr-un altfel de sistem economic. Nu există în joc resurse care trebuie colectate. La începutul campaniei jucătorul va primi o sumă de bani pe care o va putea folosi pentru unele upgrade-uri. După aceea, la începutul următoarei misiuni, va primi o altă sumă de bani pentru aceste upgrade-uri în situația în care a realizat anumite recorduri în cea precedentă. Există un fond disponibil în fiecare misiune. Din acestea ne vom putea construi la bază (ceva care seamănă cu o poartă de teleportare) roboții prin apăsarea tastei SPACE. Fiecare unitate costă o anumită sumă. Sunt disponibile și anumite elemente pentru îmbunătățirea acestora, care, bineînțeles, înseamnă o altă sumă de bani.

Să nu credeți că veți putea construi foarte multe unități. Fondurile de care dispuneți sunt destul de mici. O veste bună este faptul că, în momentul distrugerii uneia dintre unități, fondurile cheltuite pentru crearea ei se reîntorc în cont și veți putea realiza o nouă unitate. Ciclul acesta se poate repeta până în momentul când una dintre baze este distrusă și respectiva tabără va rămâne doar cu unitățile de pe hartă.

Crearea unei unități durează un timp destul de mare pentru a asigura părții care a rămas cu ele pe hartă o anumită superioritate pe o perioadă de timp. Acesta este momentul în care jucătorul poate ataca baza inamică și îi poate distruge nivelurile de sănătate. Baza dispune de 3 niveluri de sănătate. La distrugerea oricăruia dintre ele va degaja o energie puternică care va distruge unitățile inamice pe o distanță destul de mare. Victoria este asigurată în cele din urmă de modul în care vom ști să ne construim roboții, piesele și combinațiile pe care le vom face din aceștia, așezarea pe care le-o vom da în spațiile destul de înguste ale hărților și de arta cu care vom ști să ne împărțim sărăcia cât mai eficient.

Titlu	Robo Rumble
Gen	strategie 3D
Producător	Metropolis Software House
Distribuitor	Zuxxez Ent. AG
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 200 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Minim 4 MB
ON-LINE	www.zuxxez.com

Detaliile

Jocul are o grafică destul de bună pentru perioada în care a fost făcut. Dacă sunteți susținuți de un accelerator grafic atunci vă veți bucura cu siguranță de efecte de tot felul. Trebuie să ținem cont de faptul că este una dintre primele strategii 3D care au fost lansate pe piață. Camera se va putea roti în orice direcție, există posibilitatea de zoom. Interfața în schimb nu este foarte prietenoasă la început. După ce vă veți obișnui însă cu tastele, care sunt prezentate în prima misiune ca hint-uri la baza ecranului, lucrurile vor deveni mult mai ușoare.

■ Sebah



Tocmai a bubuit baza



Artileria grea

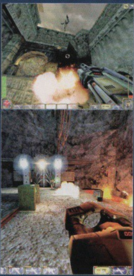


NEWS

Operation Na Pali

Încă o dată, forumul **LEVEL** se dovedeşte o sursă indispensabilă şi nepreţuită de informaţii pentru noi, fiindu-ne aproape imposibil să acoperim totul. De data acesta ne-a fost atrasă atenţia asupra unei informaţii referitoare la lansarea unui MOD. Este vorba de un unul single-player pentru Unreal Tournament care se anunţă destul de interesant şi de care vă asigur că veţi mai auzi de la noi. Povestea este oarecum obişnuită. Fiind membru al Vortex Rikers 2, eşti trimis să salvezi trei supravieţuitori de pe planeta Na Pali. Soarta face ca şi tu, la rândul tău, să te trezeşti în aceeaşi situaţie din cauza unor elemente inamice prezente acolo, mai exact datorită Skaarj. Astfel, brusc şi neavenit, te afli în poziţia de a te scăpa pe tine fără să te mai gândeşti şi la alţii. MOD-ul rezervă celor ce se vor implica vreo cinci rase, Skaarj, Nali, Mercenary, Krall şi Brute, fiecare cu carcteristici foarte clare şi interesante. Hărţile sunt în jur de 36 ca număr şi, cel puţin la prima vedere, arată excelent. Dacă aveţi posibilitatea, cercetaţi link-ul de mai jos pentru că merită.

on-line planetunreal.com/teamvortex/

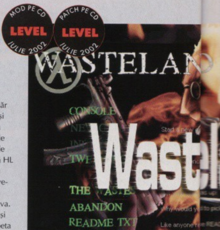


Foaie verde bob orez Bine că nu sunt chinez

Iată că a trecut mai puţin de un număr de la numărul precedent de **LEVEL**, şi revenim în aceeaşi formaţie pentru a mai ocupa un pic de spaţiu cu textele mele preferate. Trecând peste titlul de Wasteland, sper că realizaţi faptul că HL nu vine de la hitler, heloo, halva sau haltă hăselniţă, ci de la Half-Life. Revenind la poveste, ceea ce aveţi în faţă este mai mult un preview decât altceva. De ce? Pentru că MOD-ul nu e gata şi ce se găseşte pe CD este numai un beta care nu permite decât deathmatch clasic. Restul o să vină mai târziu. Sper!

Povestea

Păi da! E clar faptul că în anumite condiţii îmi plac poveştile. Aşa că uite încă una, na! Ploaia cădea în rafale acide pe metalul acoperişurilor corturilor de campanie ale celor 100 de chinezi. Crucea roşie, mai exact crucile roşii de rugină ale celor 1.799.799.900 de localnici oblicizaţi ocular pe fond facial gălbui, erau urâte. Ghi Ţă îşi făcea încă socoteala la umbra unei elice B52, cum se întâmplase de mai rămăseseră 100 din atâtia. Văzuse el ceva la Internet despre o bombă oblică cu anumite afinităţi faţă de galben pal şi de metru cincizeci, însă credea că o să pice în Tailanda, că doar ei începuseră cu arme chimice (referinţe suplimetare: volumul istoric post holocaust, Ameninţare reală – SIDA şi Ruleta Tailandeză de Ioa Chim). E clar că au dat la grămadă. Printre gânduri, i se strecură ceva în ureche, dar nu mai avu timp să se gândească deoarece îi ieşi prin celaltă şi lovi zgomotos în pânza de cort. Mu Tu scoase capul din cort şi din aproximativ aceleaşi motive, îi rămase acolo privind pământul... tot mai de-aproape că era moale. Restul de 98 îi puteţi vedea la grădina chinezoologică din Metropolis Chichirău. Iar contra modestei contribuţii de doi arabi şi jumătate vă puteţi şi juca cu ei de-a Chinezu vs. Orezu, un alt MOD de Half-Life ceva mai recent. Însă, revenind, Greuce Spetează îşi mângâia unul dintre cei cinci bicepşi cu ceilalţi patru. Era un biet Tribal, şi nu un Mad Max, Wanderer, McLean, Big Tony, Dieter, Idaho



sau cine ştie ce alt tip care o să existe în versiunea finală. Cum ce-i în mână nu-i minciună, chiar dacă-i plăcut, iar ce-i în spate, sigur e cuţit, în faţa lui se găsea un terminal de tip raft cu tot felul de echipamente. Chiar dacă avea mai multe mâini, el nu putea să folosescă decât două, celelalte trei trebuind să şi le lege de celelalte două picioare, frumos, la spate. Arăta ca o gheişă cu rucsac de 60 de litri şi cu cortul cu etaj după ea.

Too much!!!

Raftul terminal prezenta următoarele: Suliţă cu Pene pentru vene, Ciocan de Zdrobit, că de tăiat unghiile nu mai erau, Katana de nu te vezi, Beretta zis şi Şapca, Colt şi nu Colţ, Desert Eagle din poveste CS-ică, Sawed-off ca să nu vă încurc şi un Tun de Buzunar, mic şi adunat care are şi laser pentru orice eventualitate. Pe raftul



Arme de pe jos



de alături erau aproximativ aceleași arme la care se mai adăugau Shotgun cu aer comprimat pentru desfundat urechile, Pușcă de Vânătoare cu lunetă și cu zoom, MP5K de rezervă, cocteiluri Molotov și mini bombe atomice și, bineînțeles, muniție pentru toate că altfel le ții de bibelouri. Pus într-o mare dilemă, Greuce alese Tunul de Buzunar și ceva bombe. Intră în una dintre arene și rămase trăznit din două motive: designul de nivel foarte frumos și bine făcut chiar dacă e beta și din cauză că și-a aprins țigara de la un Molotov. Cu respawn și cu kill-uri la -1, se prezentă din nou în același loc. Se minună cât de bine e făcut totul și se gândi că în viitor, când MOD-ul va oferi mai multe posibilități, o să și merite. Fericit după încă o zi de muncă, plecă acasă unde își găsi chinezul mort, pentru că uitase să-i dea de mâncare. Și uite așa au mai rămas doar 97.



I-a prins ușa capul

Revenind

Acțiunea din idioțenile de mai sus se petrece peste ceva timp într-o lume post holo-caustică. Tristul eveniment a fost declanșat de faptul că tot mai mulți americani muriseră, evident. Motivul a fost generat în special de folosirea de către o parte combatantă a celebrelor „bombe tailandeze", arme chimice bacteriologice deosebit de eficiente și refolosibile. Slavă Domnului, un mic colectiv de cercetători au descoperit așa numita „bombă oblică cu galben" cu care viitorul a devenit din nou luminos și nu orange. Acest lucru a dus inevitabil și în mod plăcut la scăderea șomajului mondial cu vreun miliard jumate și creșterea extraordinară rezervelor naționale de săpun. De aceea acest război a fost denumit Holo-Caustul (soda caustică se folosește la fabricarea săpunului biologic... muuuhahahahaha)

Disclaimer și final

Acest articol a fost scris sub amenințarea armei biologice, așa că nimic din ce am spus nu poate fi folosit împotriva mea sau a altcuiva. Dacă în vreunul dintre chinezi se scoală orezul precum că s-ar potrivi cu realitatea din acest articol, acesta este problema lui, care sperăm că se va rezolva curând (muuhahahahaha). Și oricum au rămas 97. Acest articol nu poate fi folosit în scopuri malefice de genul – ce idee bună; să facă „bomba oblică cu galben"– sau – avem și noi armele noastre biologice; să le folosim, tovarăși! De asemenea țin să amintesc că este un beta, așa că nimic nu este definitiv. În ceea ce privește gheișele, nu văd de ce nu ar putea purta rucsac. Țin să amintesc de faptul că cei cinci bicepși ca și Greuce sunt persoane relativ fictive și nu au nici în clin nici în mânecă cu viziunea mea asupra lumii. Apoi, chiar dacă nu pare, articolul are legătură cu jocul, scop pentru care vă recomand să-l instalați și să vă convingeți singuri. Și nu în ultimul rând, nimic din ce a fost scris mai sus nu există. Este doar o iluzie subliminală venită din subconștientul natural și, irevocabil, malefic al cititorului de pretutindeni și de nicăieri.

■ **Locke**

on-line www.CANCI! N-are! Adică are da' nu mere.com

NEWS

BuzzyBots 1.5

Sigur mai știți de acum două numere sau așa ceva, despre MOD-ul acela simpatic foc cu roboțeii care au luat-o razna pe planeta lor din cauza misterioșilor shrunk. Ei bine, versiunea 1.5 s-a lansat și va conține o mulțime de chestii noi și plăcute. Iată lista:

1. Un bot nou – Scarecrow
2. Motor cu reacție
3. Sunete noi pentru arme
4. Shrunks vorbesc
5. BuzzyBall
6. Comenzi Radio
7. Evident, reparațiile binevenite de bug-uri
8. Se va putea călări pe shrunks
9. Consolă în sfârșit!



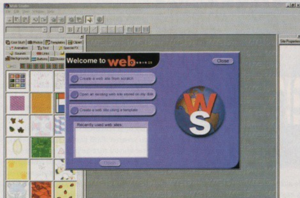




Dacă nu știți cu exactitate despre ce este vorba, articolul din **LEVEL**-ul de mai și link-ul de mai jos vă va lămuri, cred eu, suficient de mult. Și mai zic o dată – Merită!

on-line www.buzzybots.dky

Sierra Home WebStudio



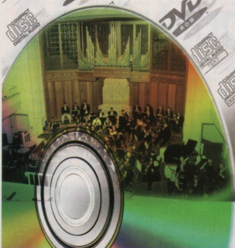


Dacă te-ai gândit vreodată că design-ul unui site ţi s-ar părea că ar fi imposibil de realizat, ei bine, se pare că te-ai înşelat. În această eră a informaţiei există zeci sau chiar sute de softuri care în final nu realizează nimic altceva decât crearea unei pagini sau chiar a unui întreg site. Modurile în care acestea sunt create, atât prin multitudinea de unelte şi funcţii cu care sunt înzestrate, variază de la un program la altul. Bineînţeles, această „adunătură" de programe pot fi clasificate în două mari categorii: cele folosite de amatori (newbies) şi cele folosite de adevăraţii profesionişti. Din categoria „amatori" face parte şi acest Sierra WebStudio. Soft-ul permite oricăruia dintre voi să îşi realizeze o pagină web în doi timpi şi trei mişcări, ceea ce înseamnă că nu necesită cunoştinţe de programare HTML. Acest lucru este posibil datorită funcţiei de drag & drop care, în cazul de faţă, funcţionează ireproşabil. O astfel de pagină se poate realiza în doar trei paşi. Pentru început se alege unul din cele peste o sută de layout-uri. În pasul al doilea se alege conţinutul paginilor. Aici vorbim de introducerea de text sau fotografii. Cantitatea impresionantă de imagini, ce însumează peste 31000 de animaţii, 2300 de fotografii şi 300 de clipuri audio, face din Sierra Home WebStudio o adevărtă enciclopedie HTML. Toate acestea sunt grupate în domenii şi categorii foarte bine organizate. Flexibilitatea în lucru de care dă dovadă acest program face ca fiecare dintre poze sau texte să poată fi uşor personalizate; aici mă refer la faptul că acestora li se poate schimba foarte uşor fontul, dimensiunea şi culoarea. În cazul în care nu sunteţi mulţumiţi de conţinutul imaginilor sau scripturilor incluse, aveţi posibilitatea de a importa unele noi sau de a crea altele după propriile preferinţe. Odată realizată prima pagină, se poate contura extrem de simplu şi conţinutul întregului site. Ajunşi în faza de finalizare fişierele astfel create pot fi copiate automat pe un server de Web datorită utilitarului inclus - „The Upload Wizard". Urmând paşii care vă sunt sugeraţi, site-ul vostru poate fi online cât aţi zice peşte. Sistemul minim necesar pentru rularea acestui soft se "învârte" în jurul unui Pentium la minim 100 MHz cu 16 MB memorie RAM şi un sistem de operare Windows 95. Acestea fiind zise, nu-mi rămâne decât să vă urez cât mai mulţi vizitatori.

■ **BogdanS**



on firm grounds





Pirates: The Legend of Black Kat

Viața de pirat când te cheamă Kat

Jocurile cu pirați au o istorie lungă pe PC. Dacă este să amintim numai renumitul joc al lui Sid Meier: Pirates!, ne vom da seama de cât de generos poate fi acest subiect.

Pe aceeași linie se înscrie și Sea Dogs sau Monkey Island. Nu foarte multe titluri de acest gen s-au impus până acum pe console, dar iată că Pirates: The Legend of Black Kat încearcă să schimbe acest lucru. Jocul este un adventure captivant care are toate atuurile necesare pentru a ne cuceri. Primul atu este fără îndoială personajul principal. Acesta este o frumoasă domnișoară care, datorită destinului, a ajuns să conducă o navă pirat pe mările lumii. Dar, să intrăm mai adânc în...

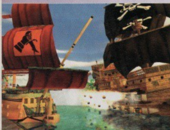
Poveste

Pisica Neagră sau Tanti cea Frumoasă este de fapt Katharine De Leon. Aceasta a fost crescută într-o casă respectabilă de tatăl său, guvernatorul Marcus. Spiritul de aventură care îi curgea prin vene a îndemnat-o pe frumoasa noastră eroină să pornească de tânără în căutarea aventurii pe ape. A devenit conducătoarea uneia dintre cele mai de temut nave de pirați de pe cele cinci mări. Probabil că lucrul care o obsedează cel mai mult este adevărul despre soarta mamei sale, cea de la care a moștenit spiritul aventuros și care a fost conducătoarea unei puternice ligi de pirați. Mama sa, Mara, a murit cu mult timp în urmă. Gluma se îngroașă în momentul în care tatăl său este ucis de Căpitanul Hawke. Kat pleacă în căutarea acestuia, pentru a răzbuna moartera tatălui său, dar în același timp și pentru a afla mai multe despre soarta mamei sale. Ei, după cum vedeți, jocul are o poveste bine închegată care vă va face, cu siguranță, să rămâneți lipit de ecran până veți afla sfârșitul aventurii.

Pe uscat și pe mare

Din punct de vedre al gameplayului, jocul oferă două alternative la fel de bine implementate. Prima ar fi pe uscat, când suntem stăpâni pe tot ceea ce face Kat. Perspectiva este aceeași cu oricare adventure third-person. Eroina noastră este echipată cu o sabie mare și una micuță în mâna stângă (ca orice pirat care se respectă). De asemenea, va mai avea la dispoziție, în clipa în care le va găsi sau le va cumpăra, cuțite de aruncat, un fel de butoiașe cu pulbere care vor exploda în momentul impactului, poțiuni magice ce vor orbi sau adormi dușmanii etc. Prin locurile în care vom umbla vom găsi tot felul de cufere cu comori pe care le vom deschide cu ușurință, dar și cufere speciale la care avem nevoie de chei speciale. Există și comori îngropate pe care Kat nu va avea nici o problemă în a le descoperi datorită nasului ei foarte dezvoltat pentru depistarea aurului. Dușmanii cu care vom lupta pe insule vor fi diferiți pirați, echipați cu săbii, dar și din aceia mai evoluați care au pistoale și grenade, turele de apărare, scheleți și chiar și un fel de crabi uriași. În clipa când îi ucide va putea colecta tot ce au asupra lor: bani, arme, sănătate. Pe măsură ce înaintăm în joc, eroina noastră va găsi săbii mai performante, va căpăta mai multă viață și va ști să folosească cât mai multe mișcări pentru distrugerea adversarilor.

Salvările se fac tot pe uscat, în







locuri special amenajate. Cam la intrarea în fiecare insulă, lângă docul în care am lăsat nava, se va găsi câte un punct de salvare.

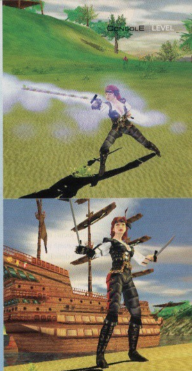
Pe mare, situația este alta. Kat se va îmbarca pe Wind Dancer, o navă rapidă ce va putea fi upgradată în forturile pe care le vom elibera. Acum nu ne va mai interesa sănătatea lui Kat, ci cea a navei. Aceasta se va putea reface prin consumarea rezervelor de lemn pe care le colectăm de la navele distruse și prin consumarea pânzelor de rezervă. Nava este echipată cu două tunuri, dar, în momentul când îi facem upgrade, numărul acestora poate să crească. Odată cu capacitatea de stocare va crește atât rezistența navei cât și viteza acesteia. Putem echipa nava cu tunuri speciale care să tragă cu gaz împotriva echipajului advers, bile cu lanțuri pentru distrugerea pânzelor navelor inamice sau cu bombe de flăcări. Nava va fi folosită pentru a ne deplasa pe nenumăratele insule care alcătuiesc lumea din Pirates, dar și pentru a lupta cu navele de pirați rivale.

Controlul, în ambele moduri, este foarte ușor. Camera poate fi mutată în orice poziție pentru a urmări acțiunea din orice unghi. AI-ul nu este foarte dezvoltat. O navă de gabarit mai mare poate fi ușor distrusă (nu putem aborda) prin manevre rapide. Din acest punct de vedere jocul nu este prea realist. Wind Dancer (probabil datorită numelui) va avea întotdeasuna vânt cât cuprinde și va fi foarte ușor manevrabilă. Grafica jocului este superbă. Marea este excelent realizată. Se observă foarte bine detaliile de sub apă în apopierea insulelor, peștii care înoată în bancuri. Animațiile sunt superbe. Kat se mișcă foarte veridic, iar restul viețuitoarelor (maimuțe, fluturi, păsări) sunt într-o continuă agitație.

Un joc pe care ar fi păcat să-l pierdeți, deoarece vă va prinde cu siguranță.

Sebah

Titlu	Pirates The Legend of Black Kat
Producător	DTS Interactive
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Consolă PS2 oferită de Best Computers	



Câștigătorii lunii mai

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul „The Sims Vacation" a fost câștigat de către Garbici Iasmina din Timișoara.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Freedom a fost câștigat de către Tofan Paul din Covasna.

La concursul LEVEL împreună cu Monosit Conimpex, jocul Heroes of Might/Magic IV a fost câștigat de către Simion Ștefania Alexandra din Moreni.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Ciobanu Ionel din Brașov a câștigat un Thrustmaster Digital 2 Gamepad.

LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PlayStation „Tombi 2" următorilor: Călin Marius (Cluj), Gariceanu Valerica (Piatra Neamț), Călinescu Gabi Cristian (Alexandria), Bîrsan Cosmin (Vrancea), Totu Ferency (Oradea), Sandu Gabriel (Galați), Florișteanu Ioan-Dragoș (Sibiu), Blaj Gheorghe (Harghita), Niculae Răzvan-Cătă (București) și Chirilă Mihai (Dolj).



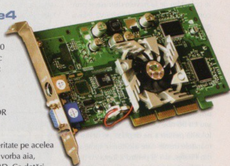
Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 0268-415158 sau 0268-418728.

HARDWARE

Jetway Wonder 8000/GeForce4 MX440

Din dragoste pentru detaliile grafice întâlnite în anumite jocuri desprinse parcă din realitate fac această prezentare celei care mi-a oferit delicii, o anume placă grafică care, prin caracteristicile ei, îmi pare a fi foarte bine echilibrată în ceea ce privește raportul preț/calitate.

3Dmark	D3D
1024x768x16	5608
1024x768x32	5288
1280x1024x16	4432
1280x1024x32	4091
1600x1200x16	3460
1600x1200x32	3083

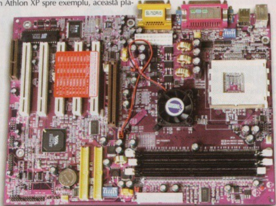


Jetway NVNJ-W8000 este un accelerator grafic ce are ca procesor grafic nici mai mult nici mai puțin decât un chipset GeForce 4 MX 440. Alături de cei 64 MB DDR memorie video, performanțele atinse le surclasează cu mare lejeritate pe acelea ale altor competitori cu, vorba aia, pretenții în accelerarea 3D. Ca dotări opționale, această placă video dispune și de o ieșite TV-Out de tip S-VHS. Alături de un CD cu drivere și un manual, în cutie se mai găsește și un cablu de tip S-VHS petru conectare directă la un TV.

Producător	Jetway
Ofertant	UltraPRO Computers Tel 01-2117090
Preț	100,4 USD (fără TVA)

Soltek SL-75 DRV5

Ești cumva plictisit ... sau computerul tău are nevoie de un upgrade? Dacă răspunsul este afirmativ, îți recomad cu plăcere această placă de bază socket A. Ideală pentru cei ce vor să își achiziționeze un procesor Duron sau, mai bine, un Athlon XP spre exemplu, această placă, conform testelor noastre de laborator, s-a clasat pe un loc frumușel pe podiumul plăcilor de bază pentru această platformă. Având la bază chipset-ul VIA KT 333 (care este la modă la ora actuală), alături de trei sloturi pentru memorii DDR, acest model de placă de bază impinge procesorul spre adevărata sa valoare. Din păcate lipsesc conectorii de tip RAID sau SCSI, însă cei doi conectori IDE ce suportă până la 4 unități ATAPI se descurcă onorabil. Modurile de transfer al datelor acceptate sunt PIO Mode 3, 4 și UATA 100/66/33 IDE. Conectorii pentru unitatea de floppy, cele 2 porturi seriale, 1 paralel și cele 2 de USB și PS/2 sunt nelipsite. În situația în care dețineți mai multe echipamente ce folosesc porturile USB, exită un cablu adițional ce mărește numărul porturilor USB, aceastea ajungând la un număr de 6. Sloturile pentru plăci PCI sunt în număr de 5, la care se mai adaugă un slot AGP Pro (2X/4X), plus un slot CNR. AC'97, cu rol de codec audio, este, evident, inclus (în buna tradiție Soltek).



Placa este însoțită de manualul de instalare, CD-ul cu drivere și de necesarele cabluri IDE.

Producător	Soltek
Ofertant	Depozitul de Calculatoare Tel 01-2217377
Preț	108,13 USD (fără TVA)

Genius Wireless 2.4G TwinTouch+

În situația în care tastatura de acasă nu vă mai suportă pornirile „animalice", diversele chițibușuri sau aruncarea tastelor pe-afară, este posibil ca aceasta să fie înlocuită. Zicând aceasta mă gândeam la o vorbă veche din bătrâni, cum că cel mai deștept cedează. Ca punct de pornire avem un produs ce poartă logo-ul Genius. Este vorba de un produs multimedia, format dintr-o tastură și un mouse. După cum bine, cred, ați ghicit, ambele sunt wireless. Având inclusă noua tehnologie de comunicare high-frequency, este posibilă relizarea conexiunii între emițători și receiver pe nu mai puțin de 16 canale. Prima întrebare care a apărut: de ce at de multe? Și am început săpăturile de rigoare. Am luat mouse-ul și, tot învârtindu-i „rotița", am început să fac scroll pe o pagină de Internet. Încet-încet m-am îndepărtat de birou, să văd până la ce distanță „bate". Și am mers și am mers, însă comunicarea între componente era de neîntrerupt. Și tot așa, depășind biroul, am ajuns la o distanță apreciabilă în care scroll-ul paginii respective a început să facă probleme. Rezultat? Ceva ce ochiul meu nu văzuse de foarte multă vreme. Distanța la care am ajuns a fost în jur de circa aproximativ cam 20 -25 de metri. Da, am scris corect: 25 de metri. Probabil acest lucru se datorează în special bateriilor noi pe care nu le-a mai folosit nimeni până în acel moment. Alături de scroll-wheel, pe mouse se mai găsesc încă două butoane, pentru funcțiile clasice. Revenind la tastatură, aceasta este un model multimedia, cu clasicele butoane de reglaj al volumului, open/eject al unității CD-ROM și navigare pe browser-ul de Internet. Modul compact în care este construit sugerează că a acest produs a fost proiectat pentru un birou foarte aglomerat. Al vostru?

Producător	Genius
Ofertant	Flamingo Computers
	Tel 01-2225041
Preț	39 USD (fără TVA)

Logitech Internet Navigator Keyboard

Pentru a ține pasul cu domeniul atât de vast al Internetului, avem nevoie și de ustensile pe măsură. De aceea, cei de la Logitech ne pun la dipoziție acest dispozitiv de tastatură complet optimizată pentru aplicațiile ce țin, evident, de un... domeniu atât de vast ca cel al Internet-ului. Duzina de taste speciale ce au funcții bine definite, nu face nimic altceva decât să ajute utilizatorul să folosească resursele „rețelei" în cel mai scurt timp posibil. Bineînțeles, acest fapt este influențat și de calitatea conexiunii proprii la Internet. Noutatea absolută constă în prezența unui buton de scroll chiar pe tastatură, poziționat discret în partea stângă. Ea are rolul de scoll pe paginile de web, acest lucru facilitând munca utilizatorului, nemaifiind necesar să tot alergăm de fiecare dată după mouse când vrem să dăm un click sau să facem un scroll la un anumit paragraf.

Producător	Logitech
Ofertant	Flamingo Computers
	Tel 01-2225041
Preț	33 USD (fără TVA)

Microsoft Office Keyboard

Cu un design deosebit, această tastatură „fabricată" de Microsoft facilitează o poziție mult mai confortabilă a palmelor în momentul în care ne așezăm în fața monitorului și începem să tehnoredactăm ca... deh.... „apucații" diverse documente, mail-uri, proiecte de diplomă... aici mă includ și pe mine.... și așa mai departe. Fiind un produs Microsoft, acesta include, evident, și unele facilități care, din păcate, nu pot fi utilizate decât împreună cu pachetul Office XP. Prezența butoanelor multimedia este de bun augur, însă ceea ce atrage privirea și sufletul (brațelor) este și prezența unui buton de scroll foarte bine conturat și ușor accesibil. În vecinătatea acestuia se găsește un alt set de butonașe cu funcții diferite, însă toate concepute cu un singur scop: un lucru cât mai comod în toate aplicațiile de tehnoredactare.

Producător	Microsoft
Ofertant	Flamingo Computers
	Tel 01-2225041
Preț	51 USD (fără TVA)

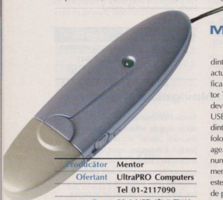
Planet Fast Ethernet Print Server

Din ciclul produselor destinate rețelelor de calculatore, vă prezint acum, the one and only Planet Print Server. El se adresează în primul rând rețeleor de mică sau medie dimensiune. Rolul acestuia este acela de a înlocui un computer ce este folosit pe post de print server. Soluția celor de la Planet este una foarte fiabilă și extrem de utilă, deoarece spațiul utilizat de acel computer „server" poate fi cu ușurință folosit la cu totul și cu totul altceva. Acest dispozitiv nu are nevoie de nimic altceva decât de o priză de alimentare și o un port UTP liber într-un hub sau switch. Ușurința în utilizare este dată și de lipsa driverelor de instalare sau a unui alt soft adițional. Tot ce aveți de făcut, ca utilizatori ai respectivei rețele, este să vă instalați driverele respectivei imprimante și în rest totul va decurge extrem de simplu. Nu vă rămâne nimic altceva de făcut decât să aveți grijă imprimanta să fie alimentată cu hârtie și tuș, respectiv tonner în cazul în care conectați o imprimantă laser. Modul de conectare la rețeaua de calculatoare a Planet Fast Ethernet Print Server-ului se poate realiza fie pe 10 Mbps, fie pe 100 Mbps, fapt datorat în principal funcției de auto-negotiation. Acest dispozitiv este compatibil cu toate protocalele de rețea mai importante - IPX/SPX, NDS, TCP/IP sau SMB over NetBEUI. Cele 3 led-uri de pe suprafața dispozitivului sunt folosite în special pentru diagnosticare (Link, Status, Power).



Producător	Planet Technology
Ofertant	UltraPRO Computers
	Tel 01-2117090
Preț	76,9 USD (fără TVA)

Mentor Thumb Size Flash Memory

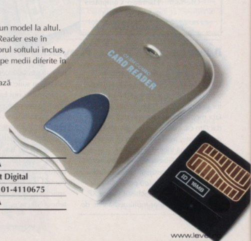


Cu alte cuvinte, este vorba de una dintre cele mai simple metode la ora actuală de a transporta, accesa și modifica anumite date în orice moment. Mentor Thumb Size Flash Memory este un device ce se conectează la un simplu port USB, care mai nou se găsește pe la fiecare dintre noi pe plăcile de bază și poate fi folosit ca un simplu device de data storage. După cum ne „povestește" și numele, este un mediu ce folosește o memorie de tip flash. Modul de utilizare este relativ simplu. Se folosește procedura de plug and play și se conectează la portul respectiv. Din păcate însă pentru sistemele dotate cu Windows 98, este absolut necesară instalarea unor anumite drivere. Ingeniozitatea acestui dipozitiv constă în aceea că, deși este destul de mic, poate stoca până la 64 MB de date (indiferent de conținut). Viteza datelor la transfer cu un computer este din păcate destul de mică (750-800 KB/sec la citire și 450-500 KB/sec la scriere), ceea ce este sub viteza de transfer a unui USB 1.1. Pentru monitorizarea transferului de date, acest drive este prevăzut și cu un LED de stare. Folosit într-un mediu adecvat, acest dispozitiv este garantat pentru 10 ani de funționare fără probleme.

Producător	Mentor
Ofertant	UltraPRO Computers
	Tel 01-2117090
Preț	53,6 USD (fără TVA)

CF/SM Combo Card Reader

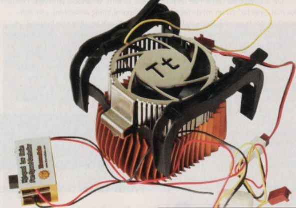
Despre medii de stocare s-a tot zis și scris, însă durerea cea mai... dureroasă este problema citirii acestor medii de stocare. Un astfel de „utilaj" de citire sau scriere pentru un home user ar fi acest Combo Card Reader. Modul de utilizare este extrem de simplu. Se conectează la unul din porturile USB ale sistemului, iar dacă este nevoie se instalează și driverele incluse pe CD-ul ce însoțește acest produs. Card reader-ul suportă două tipuri de medii: Smart Media și Compact Flash de tipul CF/SM/SD sau MS CARD. Acestea sunt folosite cu precădere în cazul unor camere digitale, MP3 Player-e sau Palm/PDA-uri. Cantitatea de informații stocate pe acestea variază de la un model la altul. CF/SM Combo Card Reader este în stare, evident cu ajutorul softului inclus, să transfere datele de pe medii diferite în același timp. Rata de transfer a datelor variază între 600 și 900 KB/secundă.



Producător	N/A
Ofertant	Spot Digital
	Tel 01-4110675
Preț	N/A

Tu rămâi la toate... rece!

Thermaltake P4 Dragon A1258S



Dacă vă amintiți de celebrul cooler Thermaltake în formă de furnal pentru procesoarele de socket A, acum a venit și rândul procesoarelor Pentim de a purta așa ceva deasupra lor. Dimensiunile ventilartorului se încadrează undeva în jurul valorilor de 70x70x25 mm, iar numărul aproximativ de turații este de 6000 RPM. Specific acestor cooler-e este nivelul foarte ridicat de zgomotului. Din această cauză, producătorii au inclus și un switch ce poate fi setat în cele trei poziții (Lo, Mid și Hi), astfel încât se poate regla turația ventilatorului, pentru diminuarea gălăgiei. Însă, cum orice avantaj presupun și un dezavantaj, trebuie să acceptațui o creștere cu câteva grade a temperaturii procesorului.

Producător	Thermaltake
Ofertant	Elsaco Electronics
	Tel. 031-514278, 01-3373091
Preț	21,8 USD (fără TVA)

Thermaltake Chipset Blue Orb



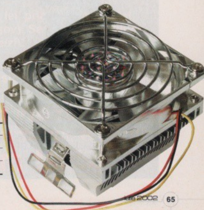
Să presupunem că sunteți în posesia unei plăci video, nu chiar foarte recentă, și doriți totuși să stoarceți și ultima fărâmă de putere din ea. În mod normal, apare limita determinată de creșterea excesivă a temperaturii chipset-ului, pe care astfel riscați să îl „prăjiți". A durat destul de mult timp pentru ca cei de la Thermaltake să scoată pe piață un produs care să îi ajute pe aceia dintre voi care se ocupă cu overclocking pe plăci video. Thermaltake Chipset Blue Orb nu este nimic altceva decât un minicooler ce se atașează pe suprafața chipset-ului grafic. El este însoțit de tot ceea ce este necesar pentru atașare. Aici mă refer la clipsurile speciale din plastic, iar în unele cazuri la soluțiile termoconductoare. Blue Orb se alimentează normal, ca orice cooler, direct pe placa de bază, asfel asigurându-i-se necesarul energetic. Dimensiunile acestuia sunt 53x20 mm. Numărul de rotații este de 5500 RPM cu o variație de +/- 10%. Este confecționat din aliaj de aluminiu, ceea ce face din Blue Orb un ventilator... ușor ca aerul.

Producător	Thermaltake
Ofertant	Elsaco Electronics
	Tel. 031-514278, 01-3373091
Preț	8,2 USD (fără TVA)

Titan TTC D5TB

Pentru categoria de procesoare Athlon/Duron, cei de la Titan au revenit cu un nou produs. Acest cooler este urmașul lui Titan TTC D5T, cu deosebirea că acesta a primit o culoare mult mai comercială. Caracteristicile în schimb rămân aceleași. Dimensiunile sunt 80x80x25 mm, iar turația maximă a aerului este de 38,22 CFM. Numărul de rotații de doar 3000 RPM face ca nivelul de zgomot emanat de cooler să nu deranjeze chiar atât de tare pe cei din cameră. Titan TTC D5TB are în schimb un sistem foarte bun de „agățare" la socket-ul procesorului. Soluția termoconductoare este de asemenea prezentă, pentru a facilita un transfer mult mai bun al temperaturii între procesor și cooler-ul în sine.

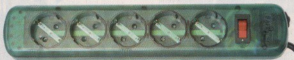
Producător	Titan
Ofertant	UltraPRO Computers
	Tel 01-2117090
Preț	8,6 USD (fără TVA)



Safeway PowerMaster PM-2020

De această data vorbim de un produs mai „special" cu un rol de protecție (nu vă gândiți la prostii). Safeway Protection nu este nimic altceva decât un model de prelungitor cu ceva pretenții de UPS. Modul și arhitectura contrucției acestui dispozitiv permit introducerea a nu mai puțin de 5 consumatori. Ansamblul de protecție este relativ simplu, el nefăcând nimic altceva decât să taie vârfurile de supratensiune (spike-uri) pe care le întâlmim cel mai adesea pe o vreme mai ploioasă și cu multe fulgere și trăsnete. Dispozitivul este prevăzut cu o siguranță fuzibilă automată, foarte pretențioasă, care în momentul unui șoc electric se autodeclanșează. Pentru a reporni întreg ansamblul, este suficient să apăsăm direct pe butonul „reset" al siguranței. Pentru a păstra și integritatea componentelor dintr-un calculator acest Safeway Protection are în dotare și un filtru pentru așa-zisa priză de telefon. Pentru cazuri de urgență, folosiți switch-ul de On/Off și astfel tot ceea ce este conectat la acea priză „moare". De menționat este faptul că odată atinsă valoarea „vârfului" de 600 V, acest dispozitiv e "off duty". Valoarea maximă a tensiunii suportate poate depăși 330V.

Producător	Safeway
Ofertant	UltraPRO Computers
	Tel 01-2117090
Preț	6,8 USD (fără TVA)



Microsoft Wireless Wheel Mouse PS/2



Cu un design deosebit alături de mobilitatea extraordinară, acest mouse se poate mândri că poartă sigla celebrității Microsoft. Deși este nu este un mouse de tip optic, acest produs rezolvă multe din problemele oricăruia dintre noi. Totuși, pentru a compensa acest, să îi spunem, „neajuns", materia cenușie a celor ce l-au creat a luat în calcul și ideea de a da utilizatorului frâu liber sau ceea ce numesc eu libertate de mișcare. Construcția și modul de amplasare a celor 4 butoane, printre care și butonul de scroll, permit o manevrablitate și un confort sporit în utilizare. Mouse-ul în sine ține „legătura" cu baza până la o distanță maximă de 5-6 metri. Baza comunică cu PC-ul printr-un cablu „normal" la al cărui capăt se găsește un conector de tip PS/2. Să vă dau un exemplu de comunicare pe care l-am auzit în timp ce testam acest mouse:

Baza: Aloo șoricel... ești pe poziție? Șoricelul: Da... I recieve a bad signal... Roger Roger. Mută cursorul pe poziția 134 cu 436. Baza: Roger șoricel. Așteptăm confirmarea cu un click. (de care o fi... stânga sau dreapta). Șoricel: Deja am transmis. Confirmat. Barza: Bzzffaăalșșs... Please repeat your message... Baza, out. Și așa mai departe...

Producător	Microsoft
Ofertant	Flamingo Computers
	Tel 01-2225041
Preț	35 USD (fără TVA)

Hardware Freaks

Din ciclul „Unii nu au ce mânca, alții taie frunză la câini", continuăm seria ciudățenilor legate de obiectele în fața cărora stăm 12 sau mai multe ore pe zi. La calculatoare mă refer.... Sau poate că unii nu mai au ce să dea de mâncare animăluțelor de companie și încep să dea drept desert ... „vechile proace P4". Cine știe, „meseriașul" respectiv fie are bani de îl dau afară din casă, fie are un computer cu N procesoare și s-a hotărât instantaneu să scape de unul... că probabil nu putea să joace Starcraft.... Îi alerga prea repede imaginea... ☺

■ BogdanS







Get Mobile!!

Ericsson P 800

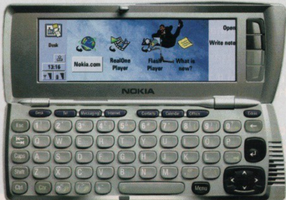


Compania Sony Ericsson Mobile Communications a lansat de foarte scurtă vreme ultimul său model de telefon mobil, care se vrea a fi ultimul „răcnet" în comunicațiile mobile GSM. Sony Ericsson P800 este ceva mai mult decât un simplu telefon mobil. El are o înfățișare foarte asemănătoare cu cea a unui PDA. Datorită caracteristicilor Symbian OS v7.0, programat special pentru telefoane mobile, permite un control excelent al meniurilor prin funcțiile complexe de touch-screen. Modelul de față conține inclus și o mini cameră video digitală, plus un browser multimode. Calitățile camerei digitale sunt acceptabile, permițând o captură a imaginilor la rezoluții de maxim 208x320 în 4096 de culori. Odată capturate imaginile, datorită protocoalelor OS-ului, ele pot fi transmise unor prieteni fie prin e-mail, fie prin SMS. Rețelele de telefonie pe care poate funcționa fără probleme sunt GSM 900, 1800 și 1900, GPRS și HSCSD. În momentul în care acest telefon va fi lansat oficial, el va fi disponibil pe doar 5 continente. Multitudinea de jocuri și funcții dedicate petrecerii timpului liber oferă cumpărătorului tentații noi. Ring tone-urile și logourile sunt și ele nelipsite, numărul acestora fiind de ordinul zecilor. Totuși, dacă nu sunteți pe deplin mulțumit de ele, aveți posibilitatea de a vă introduce propriile voastre creații sau să download-ați altele de pe Internet. Există de altfel posibilitatea folosirii de imagini 3D și, eventual a creării unora noi.

Producător: Sony Ericsson
Ofertant: Sony Ericsson România
BogdanS

Nokia Communicator 9210i

Dacă trecem de cealaltă parte a baricadei, întâlnim și aici concurentă care vânează... de după colț. Este vorba de noul model Nokia Communicator 9210i. Deși cântărește doar 250 de grame, dimensiunile acestuia sunt semnificative: 158x56x27 mm. Evident, pe lângă toate caracteristicile „clasice" prin care cei mai mari producători de telefoane mobile se confruntă pe piață: ecrane color, mobile e-mail, editoare de text, explorer-e de Web și Wap, modelul de față include și ceea ce se numește Video Streaming. Cu alte cuvinte, acest lucru nu înseamnă nimic altceva decât facilități Multimedia sau, într-un SINGUR cuvânt, videoconferințe.



Compatibil cu toate rețelele de telefonie mobilă, inclusiv și cele de pe la noi, Nokia Comunicator 9210i are o durată de talktime cuprinsă între 4 și 10 ore. În modul stand by, acumulatorul este capabil să reziste până la 230 ore.

Cu alte cuvinte, încet-încet, lumea se îndepărtează de tradiționalele telefoane așa-zis mobile. Mai nou unii au plăcerea de a ține un întreg „computer" la ureche, doar pentru a-și auzi interlocutorul mai bine...

Producător: Nokia
Ofertant: Nokia România
BogdanS

Troubleshooting



Alex - Vatra Dornei

Am și eu o problemă (a se citi dilemă): cu greu am găsit parola pentru Q3 Arena pentru a-ți arăta FPS-ul. În timpul jocului (exact primul nivel) FPS-ul a fost între 20 și 70. Vreau să știu dacă e bine pentru sistemul meu mai slăbuț. Precizez: AMD Duron 800 MHz, 64 MB SDRAM, Vodooo 3 2000 16 MB Sdram, cu MSI K7T Pro 2-A cu VIA AC'97 (cu ultimele driver-e).

2.Am cumpărat separat un Mouse Genius Net Scroll+PS2 (separat) cu 3 butoane și scroll. Fresh Diagnose îmi spune că am cinci butoane și aș vrea să știu unde pot găsi un driver bun.

R: 1. Aceste frame-uri sunt discutabile. Din păcate nu ai menționat un lucru... sau două... :) Rezoluția și adâncimea de culoare la care ai setat jocul. Aceste criterii pot influența rezultatele foarte mult, ele variind de la o rezoluție la alta.

2. Aici am și eu o întrebare... Ești sigur că are cinci butoane? Eu îmi amintesc că acest mouse nu are mai mult de trei butoane, însă dacă tu zici că le are... norocul tău. Totuși, vorbind în general, un set de astfel de drivere sunt cele dedicate „mousilor" Logitech, A4Tech, sau Microsoft. Unele dintre ele sunt compatibile și cu alte modele de mouse-uri în afară de cele pentru care au fost scrise. Încearcă să le cauți pe Internet.



Dinesku

Am și eu o problemă care sper că va fi rezolvată. Am un AMD la 1 GHz T-bird, 256 RAM, placă de bază K7VZA cu chipset VIA 4in1 (!?)...și un CDW LG 12-8-32. Am o problemă cu CD Writerul pentru că refuză să scrie pe CD-uri. Am încercat și cu programe, dar nimic. Îmi spune că e write protected sau e full, dar nu e nici una. Menționez că am Windows Me și merge să citească. Mi-a mers în Windows XP. Multumesc și sper că nu va trebui să cumpăr un nou CD-RW.

R: Eu îți recomand să renunți la Windows Me, dacă nu îți funcționează. Totuși, dacă te încăpățânezi să îl folosești în continuare, fă rost de alte drivere pentru placa de bază și verifică-ți versiunea driverelor 4 in 1. Poate nu le folosești pe cele mai noi, sau le ai instalate pe cele pentru altă versiune de Windows. De obiei această eroare se întâlnește din pricina driverelor plăcii de bază și mai ales secțiunea care se ocupă de partea de ASPI.

Florin Antoh

Am o mică-mare problemuță.Am cumpărat revista iunie 2002 care conține și jocul full Septerra Core. Am instalat jocul dar când vreau să-l joc îmi dă eroare: v1.2panic ACCESS_VIOLATION (0xc00000005) @ox0041213c reading 0xFFFFFFFF.

Vă rog să mă ajutați! PC-ul meu este Pentium la 866 MHz , IBM DTLA, 128RAM, nVidia GeForce 2MX 100/200.

R: Am și eu o mică sugestiuță. Încearcă o reinstalre de Windows. Se pare că cel pe care îl ai tu în acest moment este puțin cam „epuizat". CD-ul a fost testat și răstestat, pe mai multe calculatoare, cu diverse sisteme de operare. And... we have no problems.

Vadim Randuroi

Am o mică problemă pe care n-am putut s-o rezolv. Am o tastatură Senorg multimedia + internet. Problema e că, de când mi-am instalat Windows Me nu mai funcționează corespunzător; de exemplu butonul de dat mai încet nu mai funcționează.

R: Problema ta e legată de driverele sau softul ce însoțește tastatura ta multimedia. Windows Me probabil este o enigmă pentru ele și din acest motiv nu prea îți funcționează tastatura așa cum ai dori. Încearcă site-ul producătorului, în eventualitatea în care acesta a pus la dispoziția clienților și versiuni ale driverelor pentru Windows Me.

■ BogdanS



Tombola LEVEL
InterCom Film

Vă oferim în acest număr o bluză „Men in Black II".

1 Care sunt personajele principale din „Men in Black II"?
a) Stan și Bran b) Mitză și Locke c) Jay și Kay

Răspunsul îl găsiți în rubrica Lifestyle din acest număr.

Tombola LEVEL InterCom Film

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐ 7/2002

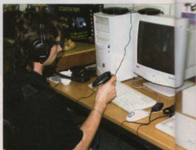
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Realitatea Virtuală în România

A început în primăvară la Cerf. Într-o zi ne aflam ca de obicei la standul **LEVEL** al cărui spațiu era ocupat la maxim de cei care jucau în disperare Medal of Honor. La un moment dat a apărut un domn care din vorbă în vorbă a început să ne povestească ceva care părea mai mult vis decât realitate. De ce? Dânsul vorbea despre faptul că dorește să deschidă un centru de realitate virtuală în România în care să avem cu toții acces, apoi foarte senin descria ideea lui de a deschide primul cinematograf iMAX și alte lucruri care până și pentru noi băteau spre SF. Inițial, ca orice români care se respectă, l-am privit destul de sceptici. Am zis OK când ne-a invitat la o demonstrație, însă nu ne-am entuziasmat prea tare. Din păcate eu nu am putut participa, așa că lucrurile s-au înmuiat un pic. După un timp însă am primit un e-mail prin care domnul Pandilică Marian și MGL PRO International ne invitau la deschiderea primului showroom VR din țară. Din nou am zis OK, fără prea mare agitație, dar am onorat invitația.

Showroom 1

Am fost primiți foarte bine de către micul colectiv deosebit de entuziast care formează echipa VR din cadrul MGL PRO International. Prima impresie – o cămăruță în care mirosea puternic a High-Tech. Pe parcursul existenței mele auzisem câte ceva despre iMAX, cinematografia 3D, dar cunoștințele mele nu depășeau ochelarii de carton cu plexiglas roșu. Habar nu aveam că, între timp (vreo 30 de ani) lucrurile s-au mai schimbat un pic. După o scurtă introducere, primul pas l-am făcut către iMAX, evident. Înarmați cu un set de ochelari speciali, ne-am așezat în fața televizorului și am admirat un pic sistemul DVD home-theatre care se afla în fața noastră. Restul... păi case bântuite de fantome care străpungeau barierele tubului cinescop descărcând curenți electrici prin șira spinării, bineînțeles în timp ce ne feream cu toții de un arbore ce se prăbușea oarecum peste noi. Apoi senzații de imersiune determinate de curse nebunești cu te miri ce dispozitive de deplasare sau chiar lecții de zbor în care pământul devenea brusc foarte... real. Cert este faptul că nu mai voiam să-mi dau ochelarii jos. Însă după o luptă scurtă în care ceilalți și-au folosit clar și complet ne-Fair-Play avantajul numeric am fost smuls din ochelari și pus în altă postură – aceea de gamer. Amețit încă de evenimente și



Eu pierdut pentru omenire

până să-mi dau seama ce se întâmplă, spatele mi-a fost acoperit de o vestă ciudată, în fața ochilor mi s-a pus o nouă pereche de ochelari, pe urechi căști, în mână un controler ciudat și... joacă. Vreau să vă spun că în clipa în care a pornit am încremenit. Totul a devenit confuz. Muzica, sunetele care depășeau un pic limitele normalului, emanau din vesta posterioară și îmi făcea organele să vibreze. După scurt timp, însă, esența mea de jucător de performanță a ieșit la suprafață și făcând abstracție de cei care se agitau în fața mea, undeva afară, m-am apucat să-mi fac meseria. Poate că nu erau echipamente de ultimă oră, însă senzația era complet nouă, interactivitatea dată de combinarea într-un costum practic a tuturor acelor dispozitive era... ciudat de plăcută. După un timp, a urmat aceeași luptă corp la corp între mine și ceilalți pentru recuperarea dispozitivelor din mâinile mele. Recunosc că aparatele acestea te obosec și te zăpăcesc într-atât încât în prima fază poți experimenta o senzație de rupere a contactului cu lumea reală.

Showroom 2

După o perioadă de revenire, am trecut, ca să zic așa la echipamentele mai soft – căști virtuale, controlere pe bază nervoasă și altele. Dintre dispozitivele HMD (Head Mounted Display) am încercat câteva pe care le vedeți și în imagini, însă nu am fost chiar atât de impresionat. Acest lucru se datorează în primul rând faptului că display-ul nu acoperă nici pe departe tot câmpul vizual. Da, spațializarea este excelentă, te poți uita într-o cameră sus, jos, stânga, dreapta, dacă ai și o mănușă sau un alt controler poți interacționa etc. Bine, HMD-urile pe care le-am văzut nu sunt nicidecum de ultimă generație, așa că vă dați seama că această problemă a fost rezolvată, iar domnul Pandelică m-a asigurat că vom face și noi, prin intermediul lui, cunoștință cu ele. Unul dintre dispozitivele mai ciudate cu care m-am delectat a fost un fel de degetar care poartă numele de MindDrive. Acesta se pune, normal, pe deget și... Un vierme merge pe ecranul monitorului. Tot ce trebuie să fac este să-l ghidez mental printr-un mic labirint. Mă concentrez și viermele începe să facă niște mișcări ciudate, se rupe în tot felul de figuri geometrice care mai de care mai ciudate. Așadar, eu mă gândeam stânga, viermele o lua în dreapta, eu mă gândeam dreapta, viermele rămânea tâmpit neștiind ce să facă. Care o fi soluția? Într-un târziu mi-am dat seama că singura modalitate este să devin una cu viermele. Însă, evident, viermele avea ceva împotrivă pentru că refuza cu îndârjire să fie posedat de mine. Până la urmă am reușit, ceea ce a făcut ca după acest experiment să tot stau să mă gândesc cum fumează un vierme, iar când am plecat, vroiam să ies pe sub ușă că observasem eu o crăpătură pe care mi-ar fi plăcut mie să o simt mângâindu-mi inelele. Ce să mai zic afară, că era să fac infarct când am văzut un porumbel la câțiva pași de mine.

Planuri de viitor

În principiu, țin să felicit colectivul care s-a ocupat de punerea la punct a acestui showroom care este într-adevăr ceva unic la noi în țară. Scepticismul cu care am privit inițial toată această manifestare a pasiunii umane mi se pare cea mai adâncă jignire pe care am adus-o unor oameni care și-ar da totul pentru o idee. E un lucru care este tot mai rar întâlnit. Sunt sigur, cunoscându-l personal pe coordonatorul acestui proiect, domnul Pandilică Marian, că tot ceea ce și-au propus va deveni în curând realitate. Cred cu îndârjire că vom avea foarte curând un centru VR și un cinematograf iMAX la București. Nu se poate altfel. Acești oameni au investit prea multă inimă, timp și bani pentru ca acest lucru să nu se realizeze. Și credeți-mă pe cuvânt: nu e totul chiar atât de inaccesibil precum pare, iar faptul că merită este de necontestat. Sincer, abia aștept o nouă invitație, iar de data aceasta cred că voi sta... mai mult.

■ **Locke**

on-line: www.mglprointernational.ro

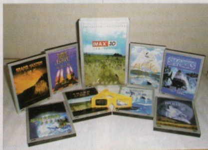

Degetarul


Vesta cu bas


Set de ochelari 3D



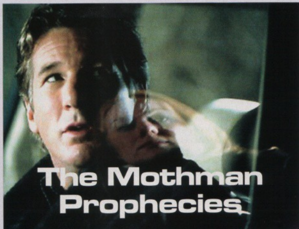
Viermele



Set IMAX



Model de cască virtuală



The Mothman Prophecies

Filmul The Mothman Prophecies este inspirat dintr-o carte. Cartea este inspirată din evenimente reale. În concluzie filmul nu numai că este inspirat din evenimente reale, ci este chiar o copie a realității. Un singur lucru ar fi trebuit pentru ca filmul să nu fie o copie, ci să fie realitatea în nuditatea ei: personajul principal să fie chiar cel căruia i s-au întâmplat toate acestea și respectivul să aibă o cameră de luat vederi în locul unui ochi. Dar atunci n-am mai discuta despre acest film, ci de o producție SF cu cyborgi. În concluzie, ar trebui să ne mulțumim cu ce avem și să nu mai cerem așa multe de la viață.

Despre ce-i vorba? John Klein (Richard Gere), un jurnalist renumit de la Washington Post, a strâns destui bani pentru a-și permite să meargă cu soția sa, Mary (Debra Messing), în căutarea unei case de vis. În sfârșit o găsesc. Fericiți pornesc spre vechea reședință, dar pe drum au un accident. Nevasta apăsa brusc pe frâne în momentul în



care nu era nimic în fața lor. Ea este rănită grav și moare la spital. Lui John nu puteau să-i iasă din cap ultimele ei cuvinte: „You didn't see it, did you?". Atunci descoperă un desen cu tot felul de chestii ciudate pe el care nu-i mai ies din cap.

Peste câțiva ani John a devenit un om-automat. Merge la muncă în fiecare zi, se spală pe dinți în fiecare dimineață, dar tot ceea ce face este fără tragere de inimă. Cu toate acestea, parcă simțea tot timpul o prezență în jurul său. Într-o seară se rătăcește într-un ținut pustiu. Un fermier din singura casă pe care o vede îi spune că-l aștepta de mult. John află cu surprindere că întreg ținutul este dat peste cap de niște fenomene foarte ciudate care se petrec aici. Atunci își dă seama că se află la 400 de mile de oraș. Nu reușește să-și explice acest lucru, dar începe să lege evenimentele prezente cu ceea ce s-a întâmplat la moartea soției sale. Restul narațiunii îl veți afla la cinema.

Distribuit de Sony Pictures

High Crimes

Avocata Claire Kubik (Ashley Judd) are cam tot ce și-ar putea dori: o slujbă excelentă la o firmă de prestigiu, o casă frumoasă în San Francisco Bay, un soț cu care nu îi este rușine și un copil planificat. Parcă nimic nu ar putea să-i întunece viața. Dar, așa cum se întâmplă întotdeauna, lucrurile nu pot să rămână prea mult astfel. Se pare că soțul ei (Jim Caviezel) nu a fost sincer în ceea ce privește trecutul său. Acesta este acuzat de o crimă comisă cu mult timp în urmă, despre care Claire nu știa mai mult. Aceasta este nevoită să-și apere soțul în proces. El a fost soldat în marina Statelor Unite și, în anul 1988, a participat la o operațiune







de acoperire în El Salvador. Capul de acuzare este uciderea a nouă civili inocenți. Având în vedere că era militar în acea perioadă, personajul va fi judecat de Curtea Marțială, un teren străin pentru avocata care a avut numai cauze civile până în prezent. Pentru a o ajuta, Claire angajează un fost avocat militar – Charlie Grimes (Morgan Freeman), care este dornic să se răzbune pe vârfurile militare care l-au dezonorat cu ani în urmă. Filmul va încânta cu siguranță pe cei doritori să vadă culisele justiției americane și lupta individului împotriva sistemului și a prejudecăților societății.

Distribuit de 20th Century Fox

M II B (Men in Black II)



Nu cred că există cineva care să nu fi auzit de Men in Black. Filmul a strâns aproximativ 587 de milioane de $ (peste 250 de milioane numai în S.U.A.). Acesta a devenit cel mai mare hit al anului 1997, când a fost lansat. Personajele principale erau Kay și Jay, polițiști intergalactici care monitorizau activitatea extraterestră de pe Pământ. Ei făceau parte dintr-o organizație care oficial nu exista. Men in Black.

Având în vedere succesul de care s-a bucurat filmul, nu este de mirare că va fi lansată și continuarea acestuia. Men in Black II va continua aventurile polițiștilor, de data aceasta puși în fața unei probleme foarte serioase: salvarea Pământului. Cât timp Kay (Tommy Jones) a fost plecat, Jay (Will Smith) a devenit cel mai bun agent din MIB. La revenirea lui Kay, superagentul interpretat de Will Smith va fi din nou tratat ca un copil. În timp ce investigau o crimă între extratereștri, Jay descoperă un plan diabolic pus la cale de Serleena (Lara Flynn Boyle), o creatură Kylothiană malefică, ce s-a deghizat în pielea unui manechin foarte sexy. Numai Kay poate ști cu siguranță ce a pus la cale respectiva și tocmai de aceea este adus înapoi. Memoria care îi fusese ștearsă îi va fi redată și cei doi vor porni din nou la luptă împotriva dușmanilor de pe altă planetă.

Filmul se anunță a fi o comedie la fel de spumoasă ca prima parte. Vizionare plăcută.

Distribuit de InterComFilm România
Data lansării 2 august 2002

The Time Machine

Scriitorul H.G. Wells, autorul clasicului roman SF „The Time Machine", era considerat în vremea sa „omul care vede viitorul". Iată că și în timpurile noastre supranumele scriitorului se păstrează încă. Dovadă este faptul că subiectul mai fascinează încă și, drept urmare, se va lansa în curând a doua ecranizare a romanului respectiv.

Povestea a suferit, totuși, câteva modificări față de firul epic al romanului. Omul de știință și inventatorul Alexander Hartdegen (Guy Pearce – a mai jucat în Memento, L.A. Confidential) este hotărât să dovedească tuturor faptul că o călătorie în timp este posibilă. Hotărârea lui este transformată în disperare de o tragedie personală care îl motivează acum să vrea să schimbe trecutul. Emma (Sienna Guillory) suferă un accident cu urmări destul de neplăcute. Alexander se izolează timp de 4 ani și începe să testeze teoriile pe care le are în cap cu o mașină a timpului inventată de el. Dar, cum se întâmplă întotdeauna în astfel de situații, ceva merge prost și personajul nostru se va trezi în viitor. În anul 2030 se întâlnește cu Vox, un fel de hologramă computerizată, programată să răspundă la orice întrebare. Întâlnirea lui Alexander cu Vox îl face să-și pună multe întrebări. Însă înainte de a reveni la anul din care plecase, un cataclism futuristic îl propulsează undeva peste 800.000 de ani în viitor. Aici, surpriză! Omenirea s-a împărțit în vânători și... vânați. Oamenii trăiesc agățați de stânci și se numesc Eloi.





Distribuit de InterComFilm România
Data lansării 7 iulie 2002

LEVEL FANS CAMP - ceva istorie și o provocare

În vara anului 2000 nu a fost foarte cald, în nici un caz la Timiș, dar totuși lucrurile nu au stat foarte rău, în ciuda atmosferei cam înnorate, pentru cei 18 participanți la prima ediție de **Level Fans Camp**. Ei au fost „the pioneers", curajoșii, care nu și-au mai făcut atâtea probleme și au venit să se întâlnească cu revista, live, în carne, oase, tricouri și șepci. Pe vremea aceea, K'shu, Claude, Dr. Pepper, WildSnake și subsemnatul formau redacționalul **LEVEL**. Era acea vreme de basm, mitică, illo tempore, pierdut acum în negura timpului, când Mitza încă bătea drumurile naționale, kilometri întregi, ore întregi, cot la cot cu Koniec pentru a ni se alătura la Timiș. Deh, relații reci pe-atunci, care s-au mai încălzit, că doar au trecut două veri. Două veri în care s-au schimbat multe, și în ceea ce privește revista, și în ceea ce privește **Level Fans Camp**.

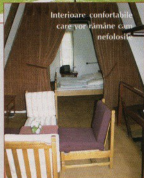

Locul faptei în 2002

LFC 2000

Așadar, atmosfera... reticentă de afară a fost compensată cu destul de mult succes de atmosfera absolut încălzită dinăuntrul taberei. A fost pentru prima dată când, sub „oblăduirea părintească" a revistei, gameri din toată țara, din absolut toate direcțiile s-au înființat cu cățel, cu purcel, în fața taberei, dornici să instaleze, să concureze și să nu mai pună geană lângă geană timp de câteva zile bune. Și cam așa a fost. S-a ajuns în cele din urmă și la fotbal de sală, fotbal de afară, baschet, dar, în primul rând, concursuri. FIFA sau, dacă nu mă înșel, Euro 2000 și Porsche Unleashed, plus o căruță de alte jocuri, în care s-a dat invazia. Redactorii s-au învârtit și ei pe-acolo, ba dând o lecție la Starcraft, ba luând una la Porsche. Și tot așa. Tot atunci au apărut și primii cameramani, din partea televiziunilor interesate de LFC. S-au luat interviuri, s-a zâmbit frumos, dar totul în viteză, pentru că mai erau concursuri de câștigat (cu premii cu tot) și ore întregi de petrecut în lan party. În paralel, s-a dezvoltat un grupuleț, cu tendințe de grupușor mai mare, pasionat la maxim de Magic: The Gathering, care a prins foarte bine în partea de vest a patriei.

La finalul taberei, lumea a plecat, zicem noi, destul de mulțumită, ceea ce s-a văzut cu prisos la...


Locul faptei în 2001


Interioare confortabile care vor rămâne cam nefolosite

LFC 2001

Ei, acum s-a schimbat situația. Nu a mai fost Timiș, a fost Predeal, nu au mai fost 18 participanți, au fost 30 (cu câte un redactor pe ici, pe colo). Dar situația s-a „înrăutățit" considerabil, dată fiind densitatea de jucători mai mare și, mai ales, lansându-se un anumit MOD de Half-Life care face încă milioane de degete să freamăte. Cred că-i zice Counter-Strike. Nopți întregi s-a jucat Counter-Strike cu disperare... metafizică. Se ajunsese într-un asemenea stadiu încât lumea se distra cu schimbări idioate de nume de genul „Omul cu șosete" și „CulegFlori" (care a și rămas nick-ul lui Mitza în Counter-Strike). De fapt, atunci s-au pus bazele clanului redacției **LEVEL** (vorba vine, clan; de fapt, o grupare de derbedei de redactori **LEVEL** care vor să se cheme cumva în Counter-Strike). Dar, revenind la Camp, că despre el era vorba, lumea s-a simțit bine (chiar ei au zis-o) și s-au auzit numai „Salutări și pe la anu'", deși a mai fost și câte o critică, două, acolo... ahem... dar nimic grav, nu, băieți?


Cu SMG-ul se încearcă norocul (LFC 2001)

LFC 2002

Ăsta e pe țeavă. Și, înainte de a da detalii suplimentare, vă provoc pe toți, potențiali participanți la LEVEL FANS CAMP 2002, la meciul împotriva redacției **LEVEL** – clanul vă așteaptă cu multe guri de foc. Deci, așteptăm răspuns la provocare! Conflictul va avea loc în Poiana Brasov, Centrul de Echitație. Perioada: 19-23 august 2002.Vârsta minimă: 15 ani. (pentru cei cu vârste cuprinse între 15 și 18 ani este nevoie de acordul scris al părinților pentru a participa la tabără).

Și asta nu va fi tot: pe lângă lan party, vor mai fi câteva surprize prin care vrem să ne asigurăm că nu se va plictisi nimeni, nici măcar o secundă. Așadar, vă așteptăm, cu brațele deschise, să vă pupăm pe obrăjori și să ne trimitem proiectile toride, să facem o cursă pe cinste și să mai și câștigăm câte ceva, măcar prietenie.

■ **Mike**

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ **DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

☐ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
☐ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
☐ 12 luni, la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna ____________

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată** nr. ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

7/02

talon de abonament LEVEL

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

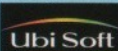
Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

☐ **DA, doresc**

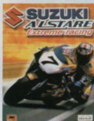
Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Aparate Foto Digitale	75.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Homepage	75.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poștal nr. ....



talon de comandă 7/02



Tombola LEVEL și Ubi Soft

Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul Suzuki Alstare Extreme Racing 2.

1 **Câte pagini are review-ul jocului The Elder Scrolls III: Morrowind?**
a) 2 b) 10 c) 8

Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului din acest număr.

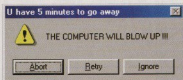
Tombola LEVEL și 

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

7/2002

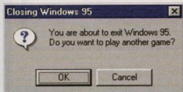
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			



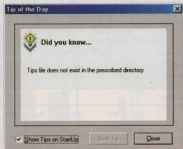
În situația asta nu știu cine ar apăsa pe Ignore. Sau, cine știe, vreun doritor?
Imagine trimisă de **Ene Daniel Augustin**.

Imprimante laser monocrom
Pentru acasă și grupuri mici de lucru
Pentru grupuri medii de lucru
Lei: 44.000

Eu vă spun următorul lucru. Sunați la ușile tuturor vecinilor, dați telefon la toate cunoștințele, adunați toți necunoscuții de pe stradă și hai să mergem cu toții să ne luăm imprimantă.
Imagine trimisă de **Laurențiu Ghidarcea**.



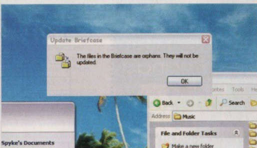
Cred că ne-am jucat destul de-a '95-ul. Ar trebui să mai încercăm și altceva: '98, Me, XP sau, cine știe, poate chiar Linux.
Imagine primită de la **Petcu Iulian Alexandru**.



Dom'ne, singurul tip pe care pot să vi-l dau este că nu prea se găsesc tip-uri. S-au golit. Imagine primită de la **2 Bad**.



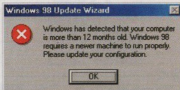
Acum pot să spun cu mâna pe inimă că Microsoft are ceva experiență în spate. Imagine trimisă de **Iulians**.



Nu vă mai purtați atât de crud cu sistemele voastre pentru că și ele au orfanii lor. Imagine primită de la **Lucian Mogoșanu**.



Jur că locomotiva merge doar pe șine. Jur că locomotiva merge cu toate roțile pe Pământ. Și totuși! Imagine primită de la **2 Bad**.

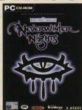


În concluzie, la fiecare 12 luni veți arunca computerul la gunoi și vă veți cumpăra altul. S-a înțeles! Imagine primită de la **Petcu Iulian Alexandru**.

Câștigătorul din acest număr este Laurențiu Ghidarcea

Tombola LEVEL şi





Tombola din acest număr vă oferă ca premiu Neverwinter Nights.

Îm ce oraş se desfăşoară acţiunea din GTA 3?

1 a) The City of Townsville b) Liberty City c) New York

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi 

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

7/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL şi Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri PlayStation..

Cum se numeşte nava din jocul Pirates: The Legend of Black Kat?

1 a) Wind Dancer b) Wild Baby c) Pescăruşul

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 7/2002

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este GP 500.

Cine este personajul principal din Die Hard: Nakatomi Plaza?

1 a) John McLane b) Nicu Gheară c) Jackie Chan

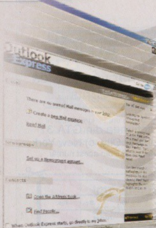
Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

7/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Din întuneric...

M-am trezit zilele trecute aducându-mi cu plăcere aminte de toate jocurile nerecomandate cardiacilor pe care am avut ocazia să le încerc. Țin minte că a fost o perioadă în care am jucat exclusiv titluri gen Resident Evil, Nocturne sau System Shock. Heh... să încercați voi Quake 2, noaptea, cu căștile pe urechi și sunetul dat la maxim și să nu-mi spuneți că nu v-ați speria la primul monstru care sare la voi.

Așadar, tema pentru data viitoare va avea ca subiect jocurile care măcar odată v-au făcut să vă sară inima din piept. Vă place? V-ați ridicat vreodată de la calculator cu răsuflarea tăiată și cu mâinile tremurând? Ce jocuri v-au impresionat cel mai mult și de ce? Și, mai ales, care au fost cele mai terifiante momente pe care le-ați trăit în astfel de jocuri.

Ca întotdeauna, aștept părerile voastre pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacției.

Să țineți luminile aprinse... nu se știe niciodată.

Dynamix

„De mult timp tot aud de jocuri peste jocuri care se laudă cu o poveste total non-lineară, în care tu controlezi ce, când, cum, cu cine și de ce se întâmplă totul. Totuși, până în prezent, nu am văzut încă acel joc care să se și țină de cuvânt și chiar să-ți dea senzația că acțiunea se putea petrece în x'shpe alte moduri. Singurul titlu care mi-a dat o senzație cât de cât placută în acest sens este Deus Ex, care îți oferea o mai mare libertate de mișcare și simțeai că ceea ce faci chiar are consecințe în story (deși minime). Mai puteai împușca un personaj important dacă te enerva, aveai soluții multiple în toate nivelurile, trei opțiuni diferite pentru final, etc. În rest, nimic care să depășească (sau câteodată chiar să atingă) așteptările. Poate în vreun RPG pe care nu l-am jucat sau vreun adventure rusesc ce încă nu a fost descoperit de marele public...

Din punctul meu de vedere, chestia asta cu povestea liniară și script-uri peste script-uri nu e neapărat rea. Până acum, aproape toate jocurile bune pe care le-am încercat au fost complet lineare. Și nu mă refer la simulatoare sau arcade-uri care nu emit pretenții la acest capitol, ci la titluri ca Half-Life, NOLF, MDK, Myst, The Longest Journey sau Outcast (și Jedi Knight, și ăla mai vechi), care au prins la public. Acestea, deși nu te lasă să influențezi povestea cum vrei tu, au un anumit feeling care compensează acest lucru și te absoarbe complet. Nu mai contează că nu poți să faci nu știu ce când acțiunea e foarte captivantă și vrei doar să vezi ce se întâmplă mai incolo.

Practic de asta iau banii producătorii de jocuri. Să aducă gamer-ului elemente mereu noi, să-și prezinte ideile și concepțiile cu ajutorul jocului, să te surprindă și să te facă să te distrezi când stai în fața calculatorului. Și ce dacă povestea e liniară? Jocul e bun la restul capitolelor și tu vrei să îl joci din nou pentru că e fun, nu ca să vezi cum putea să mai decurgă acțiunea. Bineînțeles, nici dacă timpul de joc e de numai 5 ore nu e bine, oricât de bun e jocul. Varianta ideala ar fi ca jocurile să fie și lungi și superb realizate și non-liniare, pentru o rejucabilitate maximă, însă acesta e un vis care nu cred să devină realitate prea curând (deși multe din jocurile apărute sau pe cale de apariție promiteau/promit așa ceva).

Deci, ce e prea mult nu strică, dacă e făcut cu cap. Nu vreau nici să parcurg mii de niveluri fără să interacționez cu mediul, nici să stau ore întregi click-uind pe diverse opțiuni, butoane, setări, să fac eu totul. Trebuie delimitat ce îndatoriri au game-designerii, care să nu facă doar o hartă și niște boți și să te lase să te plimbi prin ea ca bez-

meticul, și ce îndatoriri au gamerii (ca la armată, ce dracu'), care nici să nu adoarmă pe scaun de plictiseala, dar nici să uite de distracție concentrându-se pe simularea realității. E vorba de acest echilibru care face lumea noastră să fie atât de minunată.

Poate unii visează la simulări de genul celor din holodeck-ul startrekian, iar alții la gameplay și feeling tip Pong, însă eu cred că soluția e pe la mijloc (poate oleacă spre holodeck). Cam atât, că e soare afară și mă duc să admir priveliștea din fața blocului."

tHe dJ aRn

„Eu prefer jocurile gen GTA 3 sau The Sims (cu Hot Date cu tot). Nu-mi plac jocurile gen: „du-te acolo, apasă pe ăla, după aia vino înapoi, trage de funie după care sari peste zid și dup' aia îl omori pe boss-ul cel mare care se dovedește a fi doar un simplu pion al adevăratului boss al jocului." Eu prefer jocurile mai simple gen Serious Sam: The First Encounter (The Second Encounter nu-mi place fiindcă e cam scump și nu aduce aproape nimic nou față de primul joc din serie). Eu îmi imaginez un joc perfect: un joc care să-l pună pe jucător în postura unui om normal care după aceea ajunge un „cineva". Începi jocul ca un bebeluș (ca în viața reală), după aceea te maturizezi, îți cumperi o casă, vei avea o slujbă etc.

Vei avea de asemenea și prieteni, dar și dușmani care te vor ajuta sau îți vor pune bețe în roate. Poți să alegi dintr-o varietate de locuri de muncă, de la gunoier la maestru în judo! Jocul se termină când ești deja bătrân și mori din cauze de boală sau pur și simplu asasinare („pur si simplu asasinare"... hehe, trebuie să recunoașteți că e haios - n.r.).

Vei avea bani, mașină, adică de toate în funcție de ce slujbă îți alegi!"

Eraser

„Partea complicată în realizarea unui joc este să ai ceva destul de complex, apropiat de realitate dar și o accesibilitate nefrustrantă (vezi STREET WARS).

Jocurile cât mai realiste sunt cererea publicului care fuge de monotonia de zi ci zi. De ce ?

Păi:

- Primește în uz arme pe care nici nu le visează (în majoritatea cazurilor).

- Are parte de aventură și poate fi eroul de pe micile ecrane (că doar n-o să iei AK-ul să cureți de unul singur toate „scursurile"... adică poți dar apare poliția + complicații, etc).

Un caz aparte e The Sims, dar acolo save-ul strică sentimentul realității.

Tu de ce crezi că MMORPG-urile sunt în TOP? Lumile virtuale permit etalarea „forței", „curajului". Ce dacă, user-ul e „o fasole" are SUPER TERMINATOR de LVL 150 + PLASMA ACC. ? Unde vine el e liniște... acolo, e respectat...

Pe calculatorul unui gamer echilibrat există cel puțin și un joc mai simplu, relaxant.

Ex: Un RPG nu e relaxant. Decizii peste decizii. Un FPS mai rău. Dar un RTS ? Îți faci o apărare HARDCORE și îți pui reparatorii să patruleze și vezi cum acumulezi KILLS-uri.

Atât cu subiectul lunii."

Tibib

„Chiar acum joc Max Payne, pe care nu îl consider un joc foarte complex, ci un joc destul de simplu pe care îl poate juca oricine dar... mă rog, nu despre asta vreau să vorbesc, eu cred că simulatoarele sunt cele mai complexe jocuri cu cele mai multe comenzi (tocmai din această cauză îmi plac), sunt jocuri care în general sunt plictisitoare, dar din care zic eu că poți învăța multe lucruri care poate te vor ajuta în viață. Interesant este că orice aș scrie eu aici scriu degeaba dar, mă rog...

Jocurile cu puține comenzi îmi plac dar depinde de tipul de joc... dacă este unul de aventură, shooter sau action îmi place să aibă comenzi cât mai puține și să fie ușor de manevrat, dar dacă este un joc de curse sau un joc auto comenzile vreau să fie cât mai multe."

KogaionoN

„Deși nu mai sunt de mult la vârsta adolescenței (dar nici moș nu sunt), am trecut prin toată nebunia asta a calc-urilor și a joacelor. Am început cu CIP, XT, AT, blaahhh, blahhh și acu' m-am înfipt pe un P4 și pe AMD-ul de acasă. Dar ce tot aburesc eu p'aci???!!!!

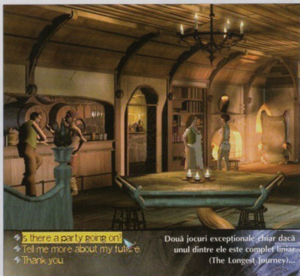
Măi, îmi plac shooterele – când după o lâncezeală generală îmi vine chef să împrăștii cu sânge și organe pe pereți...

Favorit, hmmm, rămân la Unreal Tournament... tăceți și nu râdeți... e suficient... Oricum, după 2-3 ore îl închid și merg să-mi fac un ceai.

Dar majoritatea timpului alocat joacelor îl petrec în rpg-uri, quest-uri (remember Larry & King Quest's??)

De ce???? Păi ele au totul, acolo e povestea, acolo sunt eroii/eroul, acolo poți să te bați/să iubești/să salvezi lumi sau deopotrivă să le distrugi.

Dar e drept, marea majoritate a



Două jocuri excepționale chiar dacă unul dintre ele este complet liniar (The Longest Journey)...



... iar mai non-liniar decât celălalt nu se prea poate (Morrowind).

acestor jocuri au o liniaritate a naibii de pregnantă, controlul tău fiind unul minimal. Nu știu de ce uneori (cazul Septerra Core – deși sunt înnebunit după manga), m-am simțit extrem de confuz. Iubeam (hai să pun ghilimele totuși) personajele, dar liniaritatea jocului m-a făcut să mă simt ca o păpușă!

Era bine sau nu, asta nu știu, poate așa au vrut producătorii, să-ți arate că nu poți fi Dumnezeu.

Libertate/realitate îți dau și nu prea simulatoarele de zbor sau cele sportive. Totuși cerințele mari de sistem te obligă să le modifici tocmai la setările legate de realism... așa că de aia nu mă prea dau în (pseudo)sim-uri.

Cam atât am avut de zis, acum aruncați cu ce vreți în mine dar eu rămân la „poveștile" mele, la realul-ireal de acolo, la faptul că sunt eu în pielea amazoanei și mă dor picioarele de atâtea lupte date de pe scaunul ne-ergonomic din cameră."

ZanderX a.k.a. Master a.k.a. Alex

„Hmm, linearitate sau nelinearitate, complexitate sau simplitate, bun subiect...

Păi cel mai bine ar fi să se tindă spre o nelinearitate completă, și acest lucru sp nu fie prezent numai în RPG-uri ci și în RTS-uri, chiar FPS-uri. De exemplu imaginați-vă un RTS complet nonlinear unde tu, jucatorule, alegi cum să te dezvolți, cum să ataci, unde să ataci, cu ce să ataci, cu cine te aliezi și cui declari război, etc... sau un FPS unde tu alegi pe cine omori și pe cine cruți, unde pleci la cumpărături de arme și tot felul de prostioare care să te ajute... Frumos vis, nu? Utopic chiar, dar momentan IREALIZABIL. De ce, mă întrebați? Păi asta ar însemna crearea unui A.I. super complex, chiar nonlinear, lucru momentan imposibil.

Dar hai să presupunem că ar exista așa jocuri sau hai să luăm exemplul MMORPG-urilor sau jocurilor online de tip Hattrick, Planetarion și altele:

Sunt cu adevărat nonlineare dar acest lucru nu este ceva minunat... Să luăm exemplu meu de pe vremea când jucam Planetarion: mă sculam la 4 dimineața pentru că atunci se termină o construcție sau pentru că atunci era cel mai bine să atac.

Deci jocurile care tind spre realitate sunt cam periculoase (stați, nu injurați), ajungi să te gândești numai la joc și să uiți de viața reală...

Ce naiba, că nu am mai ieșit din casă, în parc sau la un sport de... de... cred că de 6 luni și nu pot să mă mândresc cu asta.

Cât despre jocurile foarte complexe cu multe, multe butoane și setari, ce pot să zic, sunt chiar enervante... și se pare că soluția ar fi V.R., dar acest lucru este încă irealizabil, poate peste n la pătrat ani.

În concluzie jocurile ar trebui să devină cât mai reale și mai nonlineare chiar dacă acest lucru mă va înebuni, deși nebun sunt deja... așa că mă duc să mai joc un Gothic, sau... am uitat! mâine am meci de cupa în Hattrick și nu am nici atacant și când mă gândesc că am și examen mare într-o lună..."

Dana

„În primul rând vreau să salut redacția Level, apoi să-i felicit chiar dacă au făcut-o mulți înaintea mea, dar mult mai frumos.

Acum am găsit o clipă liberă și n-am rezistat să nu vă scriu și eu. Trebuie să vă mărturisesc că nu mă pot lăuda că sunt o cititoare prea fidelă, dat fiind că am renunțat a mai cumpăra revista de câteva ori. În schimb, de vreun an, n-am mai facut nici o pauză și am urmărit cu atenție rubricile voastre. Cel mai mult îmi plac review-urile, care m-au ajutat la unele jocuri, știrile și chatroom-ul de unde am aflat lucruri interesante.

Ce m-a determinat să vă scriu este chiar subiectul Chatroom-ului din această lună. De obicei nu prea îmi place să scriu la reviste dar cred că subiectul propus este foarte interesant și luat în ansamblu ar putea reprezenta părerea gamerilor despre cum sunt și cum ar trebui să fie jocurile. Nu spun că dacă acestea ar fi ascultate și de cine trebuie, ar fi șanse mari să apară jocuri tot mai bune. Dar deja asta-i prea mult.

Revenind la tema noastră, pot spune din capul locului că sunt o mare fană a jocurilor RPG și nu este greu de ghicit de ce. Îmi plac jocurile cu povești frumoase, complexe și mai ales situate departe de realitate. Cu toate acestea, cred că RPG-urile nu-ți acordă libertatea de mișcare, fiind destul de liniare (ex: eroul care are de rezolvat mii de quest-uri, pentru ca în final să-l învingă pe Marele Rău). Dar asta nu e tot! Un joc ar trebui să te lase să gândești, să-ți dezvolți imaginația și logica. Iar pentru asta s-au creat strategiile. Ele completează bine RPG-urile dar au la rândul lor o parte mai puțin bună, reprezentată de asemănarea prea mare cu realitatea. Asta mă sperie pe mine cel mai mult, mai ales că majoritatea producătorilor de jocuri de strategie au ca sursă de inspirație interminabilă tema războiului. Nu mi se pare normal să jucam și să retrăim

clipele cele mai cumplite pe care realitatea le-a adus oamenilor.

Cam atât am avut de spus, iar acum închei aceste rânduri cu mulțumirea că am avut ocazia să-mi expun parerea în fața națiunii... care contează!!"

Ca mai întotdeauna, adevărul e la mijloc, fiecare are dreptate în felul său iar pacea mondială domnește pe Pământ.

Nu există o rețetă perfectă pentru jocuri care să specifice dacă e mai bine să fie liniar, non-liniar, complex sau simplu. Mai mult de atât, chiar dacă te rezumi la un joc liniar (sau non-liniar sau cum vreți voi) nimeni nu îți garantează că va avea succes, cu toată (non)liniaritatea sa.

Există unele jocuri absolut superbe și totuși liniare până la ultimul detaliu. Ceea ce face ca aceste jocuri să aibă succes este tocmai faptul că producătorii pun în balanță o poveste, un gameplay, ceva care să fie atât de bine făcut încât liniaritatea să devină un avantaj.

De asemenea, jocurile non-liniare pot avea succes atât timp cât nu abuzează tocmai de acea libertate pe care o oferă jucătorului. Pentru că din momentul în care jucătorul se pierde în universul vast al jocului FĂRĂ a se simți atras în vreun fel de universul virtual creat de producători se cheamă că jocul respectiv este nu prea bine gândit.

Până la urmă, valoarea unui joc nu este dată (numai) de complexitatea sa ci depinde de mult mai multe variabile, iar asta le face cu atât mai greu de stăpânit.

Ne-au mai scris: Berindei Raoul din Deva, D.M. din București, Chiriloiu Ovioiu din Făgăraș, Nicolae Răzvan din București, Dumitrașcu Ștefan din București, Preoteasa Victor din București, Gheorghiu Cristian din Călărași, Stănică Tudor din București, Ilie Alexandru din Ploiești, A.T. Tezeu Aldea din București, Anutza' 8R din București, Dark Spirit din Turnu Măgurele, Thanatos of the Derian'ka, Ciprian din Petroșani, Andy Ray, Demostene & Sniper, Nukeblast, Duke, BlackSkull, Româneanu Claudiu, Jimmy Lee din Arad, v0oDo0, Adrian Shepard aka Tim Rotundu.



LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)
Bogdan Amititeloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec)
(koniec@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu
(kerrigan@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

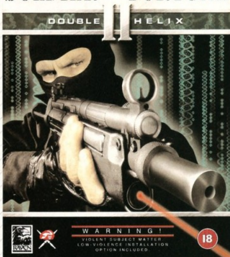
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158 și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

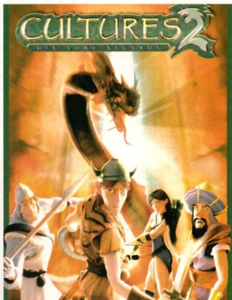
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



Soldier of Fortune 2

Norocosul soldat în partea a 2-a.



Cultures 2

Continuarea strategiei? Mai mult sau doar atât?



Legion

O strategie din Roma antică.



Mobile Forces

Intră în armată și luptă pentru cauză.